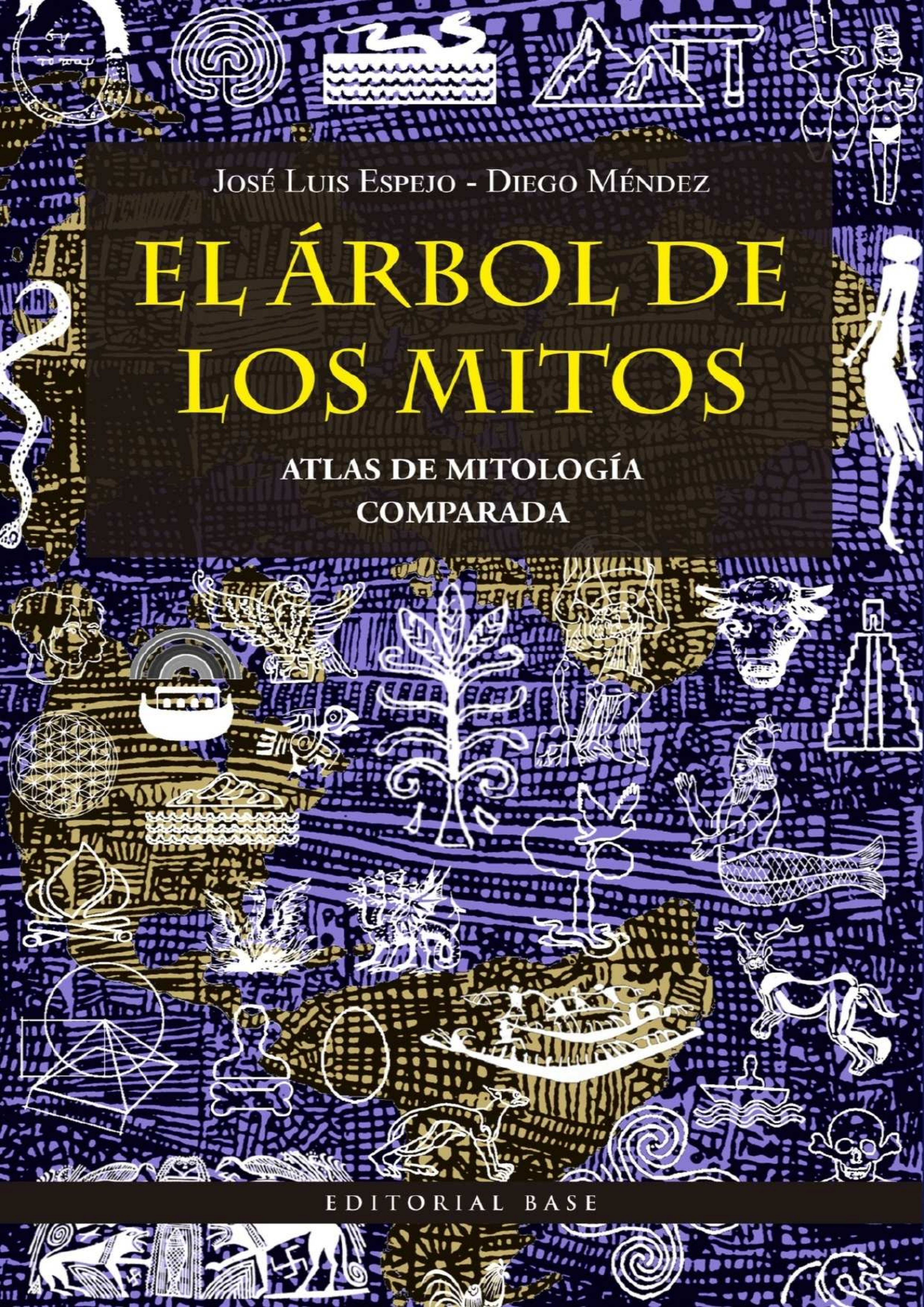


José Luis Espejo - Diego Méndez

El Árbol de los Mitos

Atlas de mitología comparada

Editorial Base

José Luis Espejo - Diego Méndez

EL ÁRBOL DE LOS MITOS

ATLAS DE MITOLOGÍA COMPARADA

EDITORIAL BASE

PRIMERA EDICIÓN: MAYO DE 2022

EDITORIAL BASE
CALLE BREDA, 7-9 · 08029 BARCELONA
WWW.EDITORIALBASE.COM
PRODUCCIÓN EDITORIAL:
FLOR EDICIONS, SL
DIRECCIÓN:
SANTIAGO SOBREQUÉS I SORIANO

ISBN: 978-84-18715-81-5

A Narcís, un hombre bueno.
Y a todos aquellos que se llevó el Covid-19.
Y a todos aquellos que hacen lo posible por erradicarlo.

José Luis Espejo

A Guillem Cuello, un amigo inspirador.

Diego Méndez

Contenido

PREFACIO

Diego Méndez

Actualmente, la forma más simple de acceder a los mitos es acudir a una librería o a una biblioteca, donde encontraremos una enorme cantidad de material documental o literario en relación con este tema. Pero en la Antigüedad no era así; los mitos se oían, no se leían. Para las sociedades arcaicas, el mito tenía una función social; no se consideraba como una historia ociosa para el mero entretenimiento popular. Por lo general, se desconoce la autoría del mito genuino (puro y original), y aunque no se ha podido precisar con seguridad su antigüedad, sabemos que éste ha llegado hasta nosotros, principalmente, por transmisión oral. Durante varios siglos, cronistas, monjes, misioneros, antropólogos, etnólogos y otros académicos se han esforzado en rescatar, recopilar y registrar en papel estas antiguas historias. Constituyen reliquias del pasado, el vehículo más común de la cultura y de la identidad de un pueblo. Desde antaño, han subsistido como elementos básicos del patrimonio inmaterial de la Humanidad. Estos vestigios fósiles de la narrativa primigenia han preservado durante milenios las creencias más arcaicas de la condición humana; y pese a mantener una estructura firme, han evolucionado —como todo en la vida— con el paso de las generaciones.

Pero antes de emprender el estudio sobre los mitos, es imprescindible reflexionar sobre su significado original. En los inicios de la cultura griega clásica, *mythos* significaba «relato», o «palabra». Los mitos eran vistos como historias verdaderas. Actualmente, este término ha sido despojado de su significación original, degradándose hasta llegar a designar lo que comúnmente se entiende como una narración maravillosa, fabulosa, fantástica, ilusoria e irreal. Sería conveniente empezar definiendo el concepto «mito», para poder responder si este tipo de relatos debe considerarse falso o verdadero. Pero antes, será preciso descartar lo que no es un mito para evitar posibles confusiones. Un mito no es un cuento fantástico, ni un relato ocioso; no se debe confundir con una leyenda, ni tampoco con una saga de ficción. Mircea Eliade, uno de los eruditos más destacados en el estudio de la mitología y de la historia de las religiones, ofrece una definición de mito más acorde con el valor dado por las sociedades arcaicas: «El mito cuenta una historia sagrada; relata un acontecimiento que ha tenido lugar en el tiempo primordial, el tiempo fabuloso de los "comienzos". Dicho de otro modo: el mito cuenta cómo, gracias a las hazañas de los seres sobrenaturales, una realidad ha venido a la existencia; sea ésta la realidad total, el Cosmos, o solamente un fragmento: una isla, una especie vegetal, un comportamiento humano, una institución».

Desde un punto de vista racional y determinista, difícilmente se podrá demostrar con pruebas científicas (es decir, empíricas, medibles y reproducibles) la existencia de seres divinos, espíritus y otros entes sobrenaturales. Y por supuesto, aunque estos seres aparezcan en las mitologías de todas las culturas arcaicas, desde la perspectiva positivista será complicado validar tales ideas místicas como reales y verdaderas, ya que el positivismo considera la metafísica (conocimiento más allá del mundo físico) como una pseudociencia. Sin embargo, para una mejor comprensión de los mitos será oportuno, por un lado, liberarse de planteamientos exclusivamente materialistas (basados en la experiencia sensitiva), y por otro, sin abandonar el pensamiento lógico-racional, ampliar el conocimiento formal a partir de la incorporación del pensamiento intuitivo. De esta forma, el camino que se adentra en el misterio

de la dimensión mítica se irá desvelando a medida que se avance en la búsqueda del conocimiento ancestral, oculto en los mitos.

Podremos ampliar más la perspectiva si consideramos las investigaciones de destacados mitólogos, antropólogos, sociólogos y otros expertos en religiones comparadas, que abrieron el camino para dar a conocer el vínculo entre la mitología y las sociedades arcaicas. Gracias a los trabajos de brillantes investigadores, como Carl Gustav Jung, Joseph Campbell, Bronislaw Malinowsky, Károly Kerényi, James Frazer, Mircea Eliade, Max Müller, Rudolf Otto, Emile Durkheim, Georges Dumézil, Edward B. Tylor, Claude Lévi-Strauss, y una lista interminable de sabios dedicados al estudio de la mitología, podremos juzgar adecuadamente si los mitos son totalmente verdaderos o falsos; o más bien, parcialmente verdaderos o falsos.

Etimológicamente *mythos* se corresponde con el término «palabra». Igualmente ocurre con su contraparte racional, el *logos*. Aunque los antiguos griegos distinguían muy bien entre uno y otro, *mythos* equivalía a un discurso en verso cuyo contenido era sagrado, mientras que el contenido del *logos* se refería a un discurso profano y estaba redactado en prosa. El especialista en religión y mitología griega, Walter F. Otto, describe la diferencia esencial entre *logos* y *mito* en un párrafo muy elocuente: mientras *logos*, como palabra, designaría el discurso reflexivo y racional, «el mito como palabra se relacionaría con aquello que ha de suceder o ha sucedido; es decir, el mito indicaría la palabra reveladora de la divinidad» (Lluís Duch, 1998).

Joseph Campbell fue uno de los mitólogos y especialistas más relevantes del siglo XX por lo que se refiere al estudio de la religión comparada. Dicho autor consideraba que las funciones del mito son básicamente cuatro: pedagógica (orientar a través de las fases de la vida), sociológica (reafirmar las relaciones sociales de la comunidad), cosmológica (explicar la constitución del Universo) y mística (incentivar la actividad espiritual que persigue la unión del alma con la divinidad). Si bien, en esencia, estas cuatro funciones se reducirían a una sola: guiar al espíritu humano en el ciclo de la existencia. Una apreciación sugestiva acerca de la relación entre mito, rito y realidad primordial, la ofrece el fundador de la antropología social: B. Malinowsky. En su obra *Magia, ciencia y religión* escribe que «el mito entra en escena cuando el rito, la ceremonia, o una regla social o moral, demandan justificante, garantía de antigüedad, realidad y santidad» (p. 131).

Para el fundador de la sociología, Emile Durkheim, el mito no es el resultado de una expresión primitiva de efectos inexplicables de la Naturaleza, sino que se corresponde con el registro oral de creencias arcaicas generadas por eventos trascendentales que ocurrieron *in illo tempore*. Siguiendo con las citas de mitólogos ilustres, es necesario acudir al erudito húngaro, Károly Kerényi, que declara que el mito, aunque sujeto a transformaciones, se rige por «una materia especial que condiciona el arte de la mitología: es la suma de elementos antiguos, transmitidos por la Tradición –*mitologema* sería el término griego para designarlos–, que tratan de los dioses y los seres divinos, combates de héroes y descensos a los Infiernos, elementos contenidos en relatos conocidos y que, sin embargo, no excluyen la continuación de otra creación más avanzada». Y para acabar con las citas referentes a la definición de los mitos, Mircea Eliade afirma que el mito designa «una "historia verdadera", y lo que es más, una historia de inapreciable valor, porque es sagrada, ejemplar y significativa». El eminente investigador rumano compara diferentes creencias de culturas arcaicas, llegando a la conclusión de que hay ciertas analogías destacables que merecen ser revisadas.

Diversos mitólogos se percataron de que los mitos de culturas arcaicas de diferentes continentes, al ser comparados entre sí, revelaban una coherencia y una consistencia tales, que habían de ser estudiados a fondo para encontrar la fuerza cohesionadora que unía todas las mitologías existentes en una sola (Mitología Universal). A partir de un análisis minucioso de multitud de mitos, de diferentes partes del mundo, se ha podido constatar que se repiten conceptos místicos como «divinidad», «espíritus», o «seres sobrenaturales». Algunos de estos investigadores bautizaron estos motivos míticos, que son comunes en diferentes mitologías, con un nombre específico. El antropólogo y mitólogo Joseph Campbell empleó la palabra «monomito», básicamente para referirse al esquema del motivo mítico del «viaje del héroe». El

etnólogo, antropólogo y filósofo francés Lévi Strauss acuñó el término «mitema» (unidad mínima constituyente del mito) para aludir a estos patrones míticos, mientras que Károly Kerényi los llamó «mitologemas» (imágenes primordiales o modelos arquetípicos). Para dar respuesta a estas analogías presentes en el mito, numerosos investigadores han elaborado teorías que han tratado de explicar la razón de tal coincidencia, sin llegar a una conclusión totalmente consensuada en el círculo académico.

A partir de un análisis comparativo exhaustivo, se han detectado múltiples motivos que se repiten en la mayoría de las mitologías del mundo. El hecho de que exista tal cantidad de mitemas (o mitologemas) similares o idénticos, incorporados en mitologías tan dispares como las asiáticas, las americanas, las oceánicas, las europeas y las africanas, provocó que tanto José Luis Espejo como yo nos animáramos a llevar a cabo una investigación con el —ambicioso— propósito de desvelar este inquietante enigma. *El árbol de los mitos* es un compendio de mitos seleccionados entre un gran repertorio de mitologías de diversas culturas de todos los continentes (más de 380 grupos étnicos). Asimismo, expone la estructura en la que se sustentan los principales mitemas de la Mitología Universal. El esquema del ensayo se fundamenta en diecinueve patrones o mitemas que se van desarrollando uno por uno, con la intención de rastrear y desvelar el principio básico de los mitos.

Los mitos desvelan la esencia de la propia existencia y condensan la historia primigenia del pensamiento humano. Desde tiempos inmemoriales, el ser humano ha tratado de encontrar respuestas al origen del Cosmos y de todo lo que habita en él. Los mitos cosmogónicos suelen retrotraerse a una época en la que ni el tiempo ni el espacio existían, en la que el vacío o el caos lo llenaban todo. El arquetipo del elemento primigenio y emanador del Universo fue denominado por la ciencia moderna como (teoría del) Big Bang. En él se explica, en clave científica, el origen del Universo y su expansión desde «el cero al infinito» (con posibles repliegues cíclicos). Pues bien, las sociedades tradicionales contemplan —cada una a su manera— la creación del Universo. Pero si reunimos los mitos del origen y los comparamos entre sí, encontraremos elementos comunes, que en conjunto forman un *corpus* cosmogónico. La creencia que postula la existencia de un punto cero aparece en los mitos de la creación de todo el mundo.

Mircea Eliade sostiene de forma rotunda que en las sociedades arcaicas «el mito cosmogónico es "verdadero", porque la existencia del Mundo está ahí para probarlo». Es sorprendente que numerosas culturas arcaicas, que aparentemente no han tenido contacto entre sí, representen a través de una serie de motivos mitológicos comunes un germen primero de la creación. Los principios creadores de los diferentes *corpus* mitológicos se reducen a unos pocos mitemas, que convergen en la creencia de un principio primero de todas las cosas (en los siguientes capítulos se analizarán individualmente): Océano Primordial, Huevo Cósmico, Gemelos Primigenios, Andrógino Primordial o desmembramiento de un Gigante Primigenio. Estos motivos míticos se suelen combinar con la intervención de deidades creadoras que impulsan y ordenan todo lo que existe en el Universo (el Cielo y la Tierra; el Sol, la Luna y el resto de astros; los ríos, los mares y las montañas; las plantas, los animales y los humanos; la vida, la enfermedad y la muerte…).

Uno de los méritos destacables de José Luis Espejo, que convierte este libro en una recopilación única, ha sido la acertada y ajustada selección de mitemas, la cual ha permitido realizar un afinado análisis (individual y en conjunto) del complejo mundo de la mitología. La amplia y selecta bibliografía empleada, así como las tablas que se ofrecen para cada uno de los mitemas desarrollados, constituyen la piedra angular del libro. La confección de las diecinueve tablas, donde se cruzan los diecinueve mitemas con diecinueve zonas geográficas distribuidas entre los cinco continentes, permite al lector, de forma rápida y concisa, apreciar la extensión y concomitancia entre las mitologías de todo el mundo. Las tablas facilitan la verificación directa de la estructura que sustenta cada uno de los mitemas (aglutinados en el *corpus* mitológico) y constituyen la base en la que se apoya el tronco vertebrador de *El árbol de los mitos*.

El análisis y desarrollo de cada uno de los mitemas seleccionados en el libro dan consistencia a la teoría difusionista defendida por José Luis Espejo en anteriores obras, como *Los Hijos de Edén* o *Ecos de la Atlántida*. Su teoría defiende que las múltiples analogías en el mito son consecuencia de su transmisión oral, así como de su difusión desde un determinado foco geográfico, en el que se asentaría una hipotética cultura madre. Mediante el estudio comparativo de las mitologías más representativas de los cinco continentes, José Luis Espejo explora los principales rastros de la transmisión y difusión del pensamiento simbólico, con la pretensión de aproximarse —lo más posible— a la fuente (o raíz) de los mitos.

El eje vertebrador de la cuarta parte de esta obra (*El mundo mítico de los chamanes*) lo conforman dieciocho de los diecinueve mitemas que han sido analizados en los anteriores capítulos (se ha prescindido del mitema Dragón pues es una combinación de los mitemas Serpiente y Pájaro). Cada uno de estos dieciocho mitemas se desarrolla por separado en apartados individuales, de manera que se muestran suficientes analogías para comprender la relación entre el mundo mítico y el chamánico. El marco de referencia del contenido de *El mundo mítico de los chamanes* pretende integrar los dieciocho mitemas y relacionarlos con las visiones percibidas por el especialista del éxtasis (el chamán) en las sesiones rituales de su comunidad. Los textos reunidos muestran un vínculo entre cada uno de los mitemas seleccionados, así como entre las imágenes primordiales (o conceptos ontológicos), que —según defiende la teoría convergente—, serían aprehendidas a través de la conexión con un remanente arcaico, latente en la mente humana (el «inconsciente colectivo»). Según este principio fenomenológico, los mitos se corresponderían con los relatos inspirados a partir de ciertas hierofanías (manifestaciones de la realidad sagrada o revelaciones de un misterio) experimentadas por el chamán en un estado no ordinario de conciencia. En otras palabras, después de su lectura, será fácil imaginar cómo el chamán primigenio, durante el trance, llega a visualizar de forma nítida el Árbol Sagrado, con su tronco, sus ramas y su raíz; habitado —habitualmente— por la serpiente y el pájaro.

El símbolo del Árbol Sagrado está presente en todas las mitologías del mundo, e integra tres tipologías míticas diferentes: el Árbol del Mundo, el Árbol de la Vida y el Árbol del Conocimiento. El Árbol del Mundo (o Cósmico) representa la creación y la vida del Universo. La verticalidad de su tronco señala el centro del mundo y conecta el plano terrenal con los mundos sutiles, el subterráneo y el celeste. El Árbol de la Vida magnifica la esencia del ciclo eterno de muerte y resurrección, mientras que el Árbol del Conocimiento es percibido como eje de inspiración, lucidez y juicio para obtener la sabiduría. Las hojas del Árbol de los Mitos, ahora más accesibles que nunca, tienen el poder de transformar la Luz en la savia nutricia que captan las ramas para crecer y fundirse con el Mundo Superior, la región celestial donde residen los dioses y las diosas de todos los tiempos.

Dos teorías ampliamente desarrolladas y —desde mi punto de vista— compatibles entre sí (la difusionista y la convergente), tratan de localizar la raíz en la que se sustenta la Mitología Universal. A partir de la correcta selección y análisis comparativo entre los diferentes mitemas, se ha ido perfilando el tronco de *El árbol de los mitos*. Con su lectura comprenderemos de qué modo el alma del héroe emprende un viaje al Más Allá, lleno de obstáculos y peligros, en búsqueda del Elixir de la Eterna Juventud. Para llegar a su destino, deberá enfrentarse a monstruos, espíritus malignos y otros seres sobrenaturales que le impedirán el paso. Experiencias trascendentes como ésta, y muchas otras, forman parte del *corpus* mitológico universal. Pero antes de emprender el viaje junto al héroe, deberemos refrescarnos con el agua que brota de la fuente de la sabiduría, de la que bebieron nuestros antepasados.

Esta obra invita a traspasar el umbral que nos conduce al mundo mitológico, donde recuperaremos el tiempo mágico y eterno, y donde encontraremos el germen de los preceptos universales que integran la Tradición Sagrada. Para lograrlo, navegaremos por ríos, mares y océanos, rumbo al Paraíso original del que partieron los dioses y héroes civilizadores. Cabalgando a hombros de Gigantes cruzaremos selvas, desiertos y montañas, para alcanzar la Cima Sagrada en la que pasta el Toro del Cielo. Volaremos a lomos de Dragones,

recorriendo cada uno de los continentes, avistando los mundos míticos donde habitan los *tricksters*, el andrógino y los gemelos primigenios, los espíritus y otros seres sobrenaturales que pueblan el mundo de los sueños y de las sombras. Y, si el alma no decae, descenderemos bajo tierra, en busca de la raíz que subyace en el punto de origen del pensamiento mítico y universal.

El árbol de los mitos hunde sus raíces en el interior de la Tierra, en lo más profundo del abismo, en los dominios de la Diosa Madre. El árbol de los mitos se nutre de las aguas que brotan de la fuente del Conocimiento, alimentadas por el río tenebroso del Mundo Subterráneo, por el que navegan eternamente las almas de los antepasados. Entre las raíces del inframundo, una serpiente custodia el Elixir de la Inmortalidad, que se mantiene oculto en las profundidades, inaccesible para los ojos de los profanos. El héroe mítico es consciente de que el camino está lleno de peligros, y que alcanzar el Elixir requiere gran osadía y destreza para superar los obstáculos. Su alma deberá transitar, sin vacilar, por el inmutable ciclo de Muerte y Resurrección. Voces de un pasado mítico cuentan que si el héroe vence a su propia muerte y descubre el camino de regreso, renacerá, adquiriendo nuevos conocimientos y poderes sobrenaturales.

El tronco del Árbol Sagrado señala la dirección ascendente que el alma del héroe debe transitar (por el *Axis Mundi*) para alcanzar el Cielo. El vuelo del Pájaro le guiará en la dirección correcta. El árbol de los mitos ha resistido, incólume, durante milenios, experimentando el ciclo eterno de vida, muerte y resurrección. Pero como siempre, la Flor del Árbol de la Vida y del Conocimiento se mantendrá abierta para ofrecer su fragancia al incansable buscador de la Verdad. Como todos los años, pasado el verano, cuando las hojas se secan y caen al suelo, el viento otoñal se las lleva para recibir austeramente el frío invierno... El Fruto del Conocimiento y el de la Vida Eterna permanecen colgados de las ramas, esperando ser descubiertos. *El árbol de los mitos* te brinda esta oportunidad. La decisión está en tus manos.

INTRODUCCIÓN*

José Luis Espejo

Es difícil desbrozar un camino cuando no ha sido previamente hollado por otros. Acaso podamos atravesar la espesura adentrándonos en el tupido herbazal, o en la garriga, o en un oscuro bosque; en ocasiones siguiendo el curso de un río, o las veredas abiertas por los animales salvajes. Pero cuando estamos en marcha, nos asalta la inquietud: «¿Qué encontraré allende esa loma, o esa mata boscosa? ¿Quizás aguas pantanosas en las que me hundiré sin remedio? ¿O una sima insondable, en la que caeré inadvertidamente? ¿O más bien se extenderá un ameno valle, con un prado poblado de flores y helechos? ¿Será ésta la ruta que me conduce a mi lugar de destino?».

***** Los dos autores han empleado criterios diferentes en la formulación de los nombres de etnias y pueblos, así como en los criterios para citar las fuentes bibliográficas; de ahí las diferencias en las secciones primera a tercera, en relación a la cuarta.

Así, poco más o menos, me siento en este momento, cuando hilvano las primeras puntadas de este complejo tapiz de ideas y de argumentos. Se me puede tildar de jactancioso; de soberbio incluso. Pero es bien cierto que creo ser, con el concurso de mi colega Diego Méndez, el primero que ha desarrollado una labor que hasta el momento se había planteado sólo como un lejano objetivo, aún no implementado. Me refiero a la elaboración de la tabla 20, con los motivos míticos más universales (más adelante explicaré qué se debe entender por este concepto), la cual permite construir el «árbol mítico», con sus ramas, con su tronco y –especialmente– con su raíz. Esta pretensión es la que ha dado nombre a la obra que tienes en tus manos: *El árbol de los mitos*.

Creo necesario exponer al lector las circunstancias que condujeron a la realización de este arduo trabajo. Cuando a mediados de marzo del año 2020, como consecuencia de la epidemia de Covid-19, me vi confinado en el domicilio, sin poder salir ni ejercer mis actividades cotidianas, me propuse ocupar el tiempo de la manera más productiva posible. Y ante la evidencia de que algunos líderes estaban reaccionando de una forma equivocada en relación a dicho asunto (con reproches, con indiferencia, o con sarcasmo, más que con colaboración y soluciones), me planteé un interrogante: ¿por qué los seres humanos somos tan insensibles ante el dolor ajeno? No me refiero al dolor de nuestros allegados, o de nuestros amigos, o aun al de nuestros conciudadanos; sino al dolor de los habitantes de otras partes del mundo. ¿Por qué, ante situaciones literalmente dramáticas que se despliegan ante nuestros ojos, día tras día, no sólo no aportamos soluciones, sino que –más bien– despachamos el asunto con indiferencia o –aún peor– con comentarios despectivos (a veces rayanos con el racismo)?

Una de las vivencias que me han dejado más huella ha sido la constatación, tras haber compartido mesa –e interesantes diálogos– con personas de distintas razas y culturas, de que había un aspecto que en todos los casos se repetía: la intención –por parte de mis acompañantes– de ser corteses, agradables y acogedores. Pero aún más allá, profundizando en su cultura, en sus costumbres, o en su Historia, es fácil darse cuenta de que todos ellos comparten elementos básicos en las formas de vida, e incluso en su cosmovisión del mundo. Ello me hizo considerar, hace mucho tiempo, que tal vez los distintos pueblos han de tener una fuente común de valores, creencias y conocimientos; lo que no dejaba de ser una

especulación… Hasta hace bien poco. Como dije más arriba, mi inquietud por hacer algo «productivo» durante el confinamiento me llevó a preguntarme si cruzando determinados «mitemas» (motivos míticos) de diferentes culturas, podría realizar una tabla que confirmara —o no— la sospecha arriba expuesta: que todas las culturas del mundo comparten unas bases conceptuales comunes. Así que me puse manos a la obra, y vaciando de mitos y símbolos las principales enciclopedias y tratados al uso (incluidos en la bibliografía de cada «mitema»), realicé dicha tabla (tabla 20), que expongo en la tercera parte de esta obra.

El árbol de los mitos aplica en cierto modo un método estructuralista (si bien hemos de despojar este término del valor que le da el «acuñador» de dicho concepto: Claude Lévi Strauss). Las estructuras, en la presente obra, están construidas a partir de reducciones mentales de los componentes narrativos del mito: los «mitemas», o «mitologemas» (simplificaciones no empíricas, aunque sustentadas en un trabajo inductivo de catalogación, o «taxonomía»). En efecto, aquí se identifican los diversos «temas míticos» universales, y por otro lado se exponen merced a un sistema de tablas y mapas, lo cual permite descubrir la transversalidad del mito en las distintas tradiciones particulares. Estas últimas nos permiten perfilar las ramas del «árbol de los mitos», así como su tronco común. E investigando más profundamente en él, eventualmente hallar su raíz más profunda.

Como consecuencia de este esfuerzo, pude llegar a dos conclusiones: 1) Efectivamente, todas las culturas comparten una serie de «mitemas» comunes (que he resumido en diecinueve), lo que resulta evidente si tenemos en cuenta que más de un noventa por ciento de las casillas de dicha tabla (tabla 20) están llenas. Esto significa que algunos de dichos «mitemas» (especialmente, los símbolos fundamentales) son prácticamente universales. 2) Significativamente, es en Europa Occidental y Oriental donde hay más espacios vacíos, lo que equivale a decir que son las regiones más «aculturizadas».

Es posible que algunos mitos o símbolos europeos hayan sido sustituidos por otros de regiones limítrofes: me refiero en concreto a los de las culturas clásicas (Grecia y Roma), así como a los de origen bíblico (con origen en Próximo Oriente); si bien, como sugiere Mircea Eliade (*Lo sagrado y lo profano*, página 138), las tradiciones populares europeas pueden haber conservado parte de su cultura ancestral en resquicios dejados por el cristianismo dominante: «Es cierto que la mayoría de estas poblaciones rurales de Europa han sido cristianizadas desde hace más de un milenio. Pero han logrado integrar en su cristianismo una gran parte de su herencia religiosa precristiana, de antigüedad inmemorial». Sea como sea, llama la atención que unas regiones que han pretendido imponer su ideario (su cultura) sobre el resto del mundo, sean las que están más huérfanas de referentes míticos y simbólicos; que es como decir —en términos culturales— que han perdido su «alma». Puesto que la aculturación (la pérdida de referentes propios) es la muerte de la propia cultura; que en su caso es sustituida por otras, de diferente carácter.

La Tradición es la identidad de los pueblos. Ésta ha persistido de dos maneras: por vía oral o mediante la escritura. Cuando la identidad se pierde, especialmente en lo que se refiere a la religión o a las creencias, sus huecos han de ser rellenados por otras religiones o creencias. Es por ello que en Europa, y en general en Occidente, todo lo que ha desaparecido en concepto de Tradición ha sido sustituido por retazos —alterados y desvirtuados— de otras culturas, o por nuevas ideologías de carácter pseudoreligioso o conspirativo, al modo de la *New Age* o de las corrientes ufológicas, cataclísmicas o de otro tipo, tan de moda en Internet. Mircea Eliade lo había anticipado, a mediados del siglo pasado (*Lo sagrado y lo profano*, página 176): «La mayoría de los hombres sin religión comparten aún pseudoreligiones y mitologías degradadas». Y más aún: «El proceso de desacralización de la existencia humana ha desembocado más de una vez en formas híbridas de magia ínfima y de religiosidad simiesca» (página 173). La pérdida de la Tradición deja huella. No es inocua. Cuando las sociedades pierden sus referentes, pierden asimismo el cemento que las une: de ahí los continuos ejemplos de anomias y disfunciones sociales, no sólo entre la juventud, sino también entre las personas adultas de Occidente (el más grave de ellos, desde mi punto de vista, es el

consumismo). (Con ello, quede claro, no pretendo postularme en contra de posturas ateas o agnósticas, las cuales me parecen perfectamente respetables. Pero sí quiero dejar claro que –desde mi punto de vista– la pérdida de referentes tradicionales nos está llevando a una situación en la que la irracionalidad, la conspiranoia y los bulos, acompañados por una espiritualidad amorfa y «de baratillo», están contaminando nuestro día a día; incluyendo las actitudes políticas y la percepción de la realidad.)

Considero asimismo que si se demuestra que la Tradición es común, no sólo en las distintas culturas, sino entre todos los pueblos en su conjunto, éste podría ser el mejor cemento que –respetando su idiosincrasia y sus especificidades– pueda vincular todas las naciones de este –redondo, y por tanto finito– planeta. Pero no nos equivoquemos. No abogo por un eclecticismo universal, ni por un –denostado– sincretismo, que en la práctica acaba derivando en imperialismo y en supremacismo de unas culturas en relación a otras. Estoy diciendo, simplemente, que para comprender el alma humana en su conjunto, la que nos une y nos hace fraternos a unos y otros individuos, vivamos donde vivamos, hemos de valorar y comprender el alma de las otras culturas. Sólo el conocimiento y la apreciación de la tradición ajena nos permitirá valorar y estimar mejor nuestra propia tradición. El todo (el conjunto) es la unión (la agregación) de las partes. Alterar una cultura, asimilarla, someterla, aculturizarla, es destruir una parte de nuestra propia tradición, de aquello que nos hace humanos. Sólo conociendo lo que nos vincula a los demás, podremos conocernos a nosotros mismos. Y tal vez –al menos eso deseo– comenzar a ver a los «otros» –independiente de su raza, etnia o cultura– como nuestros hermanos. Porque es un hecho que todas las tradiciones del mundo comparten unas mismas bases culturales. (En la tabla 23 han sido expuestas las distintas etnias o pueblos citados en el presente trabajo de investigación.)

Como se verá, he seleccionado un *pool* de mitos que cumplen unas características esenciales: 1) Son realmente universales; 2) son primigenios; 3) son lo suficientemente «bizarros» para no ser confundidos con mitos –o símbolos– «naturales», que tienen una relación asociativa evidente con el signo o símbolo que los define. Finalmente obtuve un total de diecinueve, que –me atrevo a afirmar– constituyen el «código genético» (en el sentido de «origen», «fuente») de la Tradición Universal. En palabras de Diego Méndez: «[*El árbol de los mitos*] es un libro muy potente. Podría cambiar el mundo. Para entender al ser humano en profundidad es necesario conocer la cosmovisión particular de cada cultura que ha existido en el planeta, y descubrir que existe una sola cosmovisión que es común a todas ellas… Hay centenares o miles de trabajos de mitología comparada, pero como éste hay muy pocos o ninguno. Aquí se despliega un mapa mundial, que toca lo más profundo de la mente humana, nuestras creencias originales, la concepción de lo sagrado en sus orígenes». ¿Qué hay más «primigenio» que eso?

* * * * *

Seguidamente haré unos apuntes de carácter metodológico. Para poder trabajar de forma operativa, he tenido que realizar unas agregaciones por lo que se refiere a las áreas culturales, que a su vez se pueden transformar en unidades más amplias. Por ejemplo, parte del Sudeste de Asia, Melanesia, Micronesia y Polinesia (que en la tabla 20 ocupan las columnas 2-5, 3-2 y 3-3) constituyen una misma área de influencia lingüística y cultural, llamada Austronesia. Por su parte, el Sur de Europa (1-1), Europa Occidental (1-2), Europa Oriental (1-3), el Norte de Europa (1-4), parte del Próximo Oriente (2-1) y parte de la India (2-2) comparten un determinado sustrato lingüístico, llamado Indoeuropeo. En definitiva, hemos de entender dichas agregaciones como aproximaciones, puesto que por encima de ellas existen niveles superiores, los cuales hacen alusión a entornos lingüísticos más amplios (indoeuropeos, afroasiáticos, sinotibetanos, austronésicos, amerindios…), que muy posiblemente comparten unas mismas –o parecidas– bases culturales. En tiempos recientes se ha llegado a afirmar que dichas áreas lingüísticas (protolenguas) se pueden agregar aún más, hasta llegar a una

«lengua madre» que algunos llaman Nostrático (y otros Euroasiático). Todo sea dicho, dicha «lengua madre» no incluiría las lenguas africanas, que tendrían un desarrollo aún más antiguo. (En algunos pueblos de África meridional y entre los aborígenes australianos [lengua ceremonial *damin*] se emplean chasquidos [*clicks*], los cuales son considerados por el linguista Alec Knight [Universidad de Stanford] como herederos del lenguaje más antiguo de la Humanidad.)

Por lo que se refiere a los «mitemas», éstos han sido seleccionados en función de su recurrencia –o prevalencia– en los mitos universales. Los he separado en «mitos básicos», al modo de «arquetipos» (desprovistos de una lectura psicologista), y en «símbolos universales». Éstos son los auténticos mitos, puesto que forman parte del «tronco común» del «árbol de los mitos». El resto, aquellos que se han desnaturalizado, al ser préstamos de otras culturas, o al desaparecer de la memoria de las élites (el sacerdocio, los bardos, los brujos o los chamanes que preservan la Tradición), se han transformado en meras fábulas o «historietas» del *folklore* popular, que a veces confundimos con la mitología propiamente dicha. Dichos «falsos mitos» (las fábulas e historietas de las que he hablado más arriba) son en realidad expresiones del *genius loci* de cada pueblo. En el «árbol de los mitos» constituyen el ramaje y el follaje de las tradiciones nacionales, el cual se desgaja del tronco común (universal).

A este respecto, comparto lo dicho por F. Max Müller (*Mitología comparada*, página 128) cuando asegura: «Las historietas inventadas para explicar los altos hechos de todos esos Hércules podían ser muy interesantes para la gente de la aldea, pero tienen [tan] poco derecho a ocupar un puesto en la mitología griega como las leyendas suizas del Puente del Diablo a figurar en una obra sobre la historia de la teología de Suiza». Con ello el célebre mitógrafo no minusvalora el valor de la «cultura local», dentro de la cual podemos situar dichas «historietas», o leyendas, al modo de las peripecias novelescas o folletinescas de ciertos dioses griegos (o nórdicos, o de la etnia yoruba). Éstas, de acuerdo con el mismo autor (página 159), constituyen la última etapa de la transformación del mito, en manos del pueblo: «Un mito –es cosa admitida– pasa al estado de leyenda, y la leyenda se trueca en cuento».

En definitiva, en esta obra no nos ocupamos de las «historietas» conocidas a partir de las obras de divulgación, las cuales nos explican las aventuras o desventuras de dioses, o héroes, poderosos e invulnerables (aunque no invencibles), pero asimismo arbitrarios, egoístas, coléricos y carentes de cualquier principio ético (desde un punto de vista meramente humano). Max Müller, con términos despreciativos (que no comparto), refiriéndose a los «mitos populares», denomina a este tipo de relatos como «moneda falsificada en manos de la muchedumbre» (página 74). Implícitamente hemos de pensar que reservaba el término «mito» para otro tipo de «historias», más cercanas al *canon* definido por el estudio de la «mitología comparada» (o universal). De ello hablaré más abajo.

En cierto modo, se puede afirmar que esta obra pretende establecer el repertorio de los mitos primordiales y universales. Entre estos últimos cabe hablar del mito de Orfeo (la bajada al submundo), o el del perro del submundo (Can Cerbero, Anubis, Xolotl). Su carácter «bizarro» (es decir, el hecho de que sean «constructos», no imágenes «naturales») desmiente la posibilidad de una posible «contaminación» por parte de otras culturas, si éstas no son limítrofes entre sí (en su momento hablaré del –supuesto– papel de los «misioneros» en la difusión de ciertos mitos). Se comprobará que, si bien los detalles varían de un *corpus* mítico a otro, los aspectos más esenciales se repiten machaconamente. Llama la atención, por ejemplo, que pueblos y culturas de entornos continentales muy alejados del mar compartan un mismo «mitema» de creación del mundo: cómo éste nace en el Océano, en medio de las aguas primordiales. O que culturas de extremos opuestos del planeta llamen con los mismos nombres a dioses similares, o con cometidos similares (es el caso de Oro en Polinesia, y de Horus en Egipto, hijos de Tangaroa y Osiris, respectivamente; o bien el de Ilu en Polinesia, e Ilus en Fenicia, para referirse a un dios atmosférico). O que expresen de forma similar hechos míticos complejos –y «bizarros»– como la creación de la mujer a partir de la costilla del hombre, o el Diluvio Universal, o la erección de una torre que pretende llegar al Cielo (lo que

comporta la división de las lenguas). Pasajes todos ellos que –es bien sabido– aparecen descritos en los primeros capítulos del Génesis bíblico.

Los mitos permiten reescribir páginas olvidadas y perdidas de la Historia –común– de la Humanidad. Los mitos universales, los que constituyen el «tronco común» del «árbol de los mitos», constituyen un patrimonio mundial que hay que preservar; y para conservarlos en primer lugar hay que conocerlos, libres de «contaminaciones» o «prejuicios». Pues es un hecho que incluso entre los estudiosos de la materia persisten ciertas preconcepciones que son consecuencia de una visión «etnocéntrica» del mundo, o de pura y simple falta de información (o de una información sesgada, incompleta). Como botón de muestra, he aquí un ejemplo. Uno de los más reputados divulgadores de la mitología comparada (que no menciono por respeto a su obra y a su persona) hace –desde mi punto de vista– dos aseveraciones erróneas, que cito textualmente: «Los mitos de este libro vienen de cada parte del mundo... Ellos revelan una riqueza de sentimientos y actitudes locales e individuales: la cosmovisión de –por ejemplo– el mito melanesio es fácilmente distinguible de la del [mito] de Norteamérica, céltico o japonés, y reconocer tales diferencias es parte del placer que los relatos [míticos] dan a los extraños». Por otro lado dicho autor considera que «[los mitos africanos] no están codificados o sistematizados, pues constituyen un tipo de propiedad comunal, como el cotilleo o la historia familiar». A este respecto, dicho mitólogo asegura –erróneamente– que los mitos africanos se centran en cuestiones «del origen» del tipo «quién es Dios, cómo se creó el género humano, o cómo se perdió la inmortalidad».

Éste es un ejemplo, entre otros muchos, de hasta qué punto existe una concepción equivocada de la mitología comparada. Desde mi punto de vista, ni el objetivo del investigador –en este campo– ha de ser conocer «lo que diferencia unas culturas de otras» (sino más bien al contrario, apuntar los puntos comunes de sus respectivos *corpus* míticos), ni –por supuesto– la mitología africana se reduce a «relatos del origen» que circulan a modo de chascarrillos (o cotilleo) entre las familias. Como veremos más adelante, la zona subsahariana es una de la más fértiles por lo que se refiere a la presencia de mitos y símbolos universales; superando, a este respecto, al entorno europeo. Éste no sería el único autor que afirma cosas similares; hay otros que desdeñan las tradiciones de ciertas áreas culturales, al considerar que se alejan del «tronco común» (que ellos mismos establecen), al ser en cierto modo «periféricos» respecto a un supuesto centro en el que –significativamente– nunca falta el Próximo Oriente; lugar que –como veremos en la tercera sección– es excéntrico a la verdadera raíz (o fuente) de los mitos. El caso más lamentable de visión «etnocéntrica» (o «eurocéntrica») es el de aquellos estudiosos que atribuyen las similitudes de ciertos pasajes míticos con reminiscencias bíblicas, en zonas «exóticas», a la acción de unos supuestos misioneros; que o bien no existieron, o si existieron, se mantuvieron agazapados y recluidos para conservar la vida; y que por supuesto no serían responsables de ciertas actitudes aberrantes –por ejemplo la sexualidad o el canibalismo rituales– de estos pueblos «exóticos» que supuestamente «copiaron» nuestros mitos en su *corpus* particular.

Es bien cierto que es imposible incluir en un bosquejo como éste todos los detalles y aspectos característicos de una materia (la «mitología comparada») tan inconmensurablemente compleja y extensa (como he señalado más arriba estamos desbrozando un camino aún virgen, y por tanto, desconocido). Pero me atrevo a afirmar que esta obra ofrece al lector explicaciones convincentes de –por ejemplo– el significado real de símbolos tales como el «árbol de Navidad», el «huevo de Pascua» o las «serpientes del Caduceo», los cuales forman parte de nuestro –ignorado– imaginario colectivo (es decir, del «tronco común» de la simbología y la mitología universales).

Este libro puede cambiar el mundo, pues –estoy convencido– dará a la teoría «difusionista» (tan denostada por la ortodoxia imperante) el protagonismo que merece; tal vez como complemento del modelo conocido como «convergencia determinista», el cual asegura que las homologías en la cultura son fruto de formas similares de pensar derivadas de nuestra común naturaleza humana (ello, en cierto modo, se expresa en la idea de los «arquetipos»

junguianos, o del «inconsciente colectivo», de los que hablaré más adelante). Esta interpretación, desde mi punto de vista incompleta, difícilmente puede explicar las «anomalías» que desmienten el relato oficial (ortodoxo) de nuestros orígenes; especialmente, las homologías culturales de sociedades lejanas en el tiempo y en el espacio. Dichas anomalías –estoy convencido– no son el producto de «préstamos culturales» recientes, y mucho menos de la acción de los socorridos «misioneros» en zonas «exóticas», sino de una «fuente común», lejana en el tiempo y en el espacio en el ámbito de Occidente.

* * * * *

A lo largo de esta introducción me he referido a las ramas y al tronco del «árbol mítico», aludiendo –respectivamente– a las tradiciones particulares de cada pueblo o cultura, y a los mitos universales que conforman el «tronco común» de la Tradición Universal. Pero, ¿cuál es su raíz? Cuando hablamos de «raíz» me refiero en realidad al «origen», o «fuente» de la Tradición. Y ello presupone un planteamiento necesariamente «difusionista». (Aunque quizás –en los fenómenos de tipo chamánico– éste se podría hibridar con una visión «convergente», tal como explica Diego Méndez en la cuarta sección de esta obra.)

Pero aclaremos qué entendemos por «el enfoque difusionista» en el estudio de los mitos. Éste se opone a aquél que atribuye las homologías míticas a una –supuesta– capacidad de la mente humana para llegar a las mismas imágenes arquetípicas como consecuencia de unas similares pautas de pensamiento. Ello es lo que piensan los partidarios de la «convergencia determinista» y del llamado «inconsciente colectivo». Entre los primeros cabe destacar al célebre antropólogo británico Esward B. Tylor, el cual, según F. Max Müller (*Mitología comparada*, página 213) «se inclinaría a sostener que [las homologías míticas] han surgido, con completa independencia unas de otras, en esas diferentes razas, y que no suministran ningún argumento a favor de una relación histórica entre las mismas»; y añade: «allí donde se encuentran coincidencias de costumbres y tradiciones entre pueblos que, hasta donde podemos juzgar por su historia, jamás han tenido ninguna relación, Mr. Tylor se limita a registrar el hecho, sin sacar de él conclusiones ulteriores» (página 214).

Los mitólogos difusionistas, contrariamente, creen que los mitos universales provienen originalmente de un lugar concreto, y que el resto de las zonas donde están implantados serían «zonas de difusión». Por poner un ejemplo, Joseph Campbell (*La dimensión mítica*, página 106) afirma: «Esos elementos [míticos] no ilustran ninguna tipología arquetípica de la psiquis humana en general, sino una tipología propia de las grandes civilizaciones que, como nos han demostrado las investigaciones arqueológicas de los últimos decenios, provienen todas de la madre mesopotámica de las civilizaciones, cuyos secretos hemos atisbado en las tumbas reales de Ur».

Joseph Campbell, mente esclarecida y un gran anticipador, no pudo conocer las últimas investigaciones arqueológicas, que sitúan el origen de la Civilización mucho más al Este: en Extremo Oriente. Como desgranaremos en la tercera parte de esta obra, es aquí donde aparecieron rasgos civilizatorios tan característicos como la agricultura, la cerámica, la domesticación de ciertos animales, la metalurgia del cobre, la arquitectura, etc. No en Próximo Oriente, donde dichas innovaciones tuvieron lugar milenios después, y donde enclaves como Göbleki Tepe (con 13.000 años de antigüedad) parecen ser realizaciones de una casta de «misioneros» prehistóricos, no enraizada en su entorno, sino procedente de otro lugar.

* * * * *

El genetista y estudioso de los mitos Stephen Oppenheimer se atribuye –con razón– ser el primero en señalar que la civilización mesopotámica es hija de una cultura mucho más antigua, situada en el Extremo Oriente del supercontinente euroasiático (*Eden in the East*, página XIV): «Yo, de todos modos, reivindico algunas ideas nuevas. Creo que soy el primero en afirmar que el Sudeste de Asia es la fuente de los elementos de la Civilización Occidental». En

otro lugar el mismo autor sostiene que dicha migración fundamental de los «misioneros» prehistóricos (o «Noés») del Este tuvo lugar al final de la Era Glacial (página 475): «He sugerido que hubo una conexión entre poblaciones prehistóricas del Sudeste de Asia y del resto del mundo. La gente del Sudeste de Asia se vio obligada a emigrar al Oeste tras la Edad de Hielo, hacia la India, Mesopotamia y posiblemente aún más allá, e influyó en Occidente más allá de su [escaso] número». Asimismo, afirma que una evidencia del traslado físico de dichos «misioneros prehistóricos» provenientes del Este la encontramos en numerosos elementos del *folklore* occidental y en otras historias. E incluso en la misma Biblia (más en concreto, en Génesis 2 o en Génesis 11), en la que se afirma que el Jardín del Edén se hallaba «en el Este» (respecto al Próximo Oriente). En Sumeria y en Egipto existen relatos similares, como veremos en su momento. Según Stephen Oppenheimer, sólo en los últimos dos mil años esta influencia de Oriente, su influjo cultural, se ha invertido; es ahora el Oeste el que impone su cosmovisión al resto del mundo. Pero como hemos visto, ello no ha sido siempre así.

Al realizar un estudio pormenorizado de los mitos encontramos motivos que nos invitan a pensar que la raíz de la Tradición no está en Mesopotamia, como algunos creen aún (equivocadamente). (No olvidemos que, según otros, que la Civilización haya aparecido por separado en Próximo Oriente, el área del Indo, China, o América, sería producto de lo que más arriba llamé «convergencia determinista», en este caso provocada por la presión ambiental en algunas poblaciones humanas, a causa del cambio de las condiciones climáticas.) Encontramos un ejemplo en un motivo muy común en la Mitología Universal: la serpiente del mundo, que reside en el Océano Primordial. Éste es un «mitema» muy repetido en los diferentes entornos culturales; sin embargo, mientras más al Oeste, más reducido en tamaño es dicho monstruo: es el caso del Leviatán bíblico, que es una sombra (una miniatura) de su contraparte oriental, al modo del Naga Pahoda de la tradición indonesia. La única excepción que podemos encontrar en Occidente es —quizás— la serpiente Jormungand de la mitología nórdica (o el Tiamat babilónico). En Polinesia esta serpiente (Hikule'o) dejó de habitar en el mar para rodear el Árbol del Mundo (su papel oceánico lo adoptó la anguila gigante Te Tuna).

Lo mismo podemos decir del Árbol del Mundo, tan común en las tradiciones míticas de todo el mundo, que en Próximo Oriente y en Occidente (de nuevo, con la excepción de los países nórdicos) se convierte en un simple Árbol de la Vida, o del conocimiento (o en un mero símbolo: la «vara de poder»). En ambos casos podemos observar una «miniaturización» del símbolo, que pasa de ser una serpiente que literalmente representa el Océano Exterior a un simple monstruo, accesible a dioses o héroes (su última expresión es el dragón contra el que lucha el héroe de turno, para conquistar el tesoro o rescatar a la princesa). De igual modo sucede con el Árbol del Mundo (véase más arriba), o con la Montaña Sagrada, al estilo del Meru hindú o de la Montaña Blanca, por la que desciende —a través del árbol sagrado del sándalo— el héroe coreano Tan'Gun. En Egipto la «montaña sagrada» pasa a ser el montículo en el que se eleva el dios creador (Atum, Horus), llamado *Benben*, rodeado por las aguas primordiales (es la Isla de la Dos Llamas de la tradición egipcia). En Sumeria es el É-Abzu, un cerro rodeado por una laguna, dedicado al dios Enki. Y en Próximo Oriente es la «montaña de Yahvé» (Isaías 2, 2). Más adelante, la «montaña sagrada» se convirtió en un montículo artificial, residencia espiritual del dios y «escalera hacia el Cielo».

A la vista de lo dicho más arriba, la fuente, el origen, la «raíz del mito», ha de ser un lugar oceánico, bañado por las aguas. Posiblemente una isla, a la que aluden pueblos continentales de Norteamérica, de Australia o de Siberia (situados a miles de kilómetros de las costas). Con el tiempo, el mito se fue intelectualizando: ya hemos visto que el «árbol sagrado» se convirtió en una simple vara; el océano que rodea el mundo (representado por la «serpiente del mundo») en un símbolo tan complejo como el *uroboros* (la serpiente que se muerde la cola); y la «montaña sagrada» en la pirámide o en el templo escalonado. Podríamos hablar de mitos o símbolos aún más evolucionados, como el «Huevo Cósmico», puesto por un ave, en una isla situada en el «océano primordial». O incluso algunos más «bizarros», como la «creación del

cónyuge (no siempre una mujer) de la costilla del primer ser humano», tan común en la extensa área que rodea el Océano Pacífico (además de en el Génesis bíblico).

En definitiva, todo hace pensar que sería este emplazamiento (algún lugar en torno al Océano Pacífico) la «raíz» de la Tradición. En la tercera parte de esta obra entraré más a fondo en esta cuestión, y trataré de especificar, con argumentos apropiados, cuál creo que es la «fuente» de los mitos universales. Sólo avanzaré que ésta se encuentra en el lugar donde más abundan los temas míticos del tipo «pájaro-árbol-serpiente», o «lucha serpiente-pájaro». Sin olvidar que hay entornos culturales, como Oceanía, donde el motivo «serpiente» se ha transformado en otros (como la anguila) puesto que —simple y llanamente— allí no hay serpientes (o si las hay no son venenosas): «Las serpientes no tienen un papel en los mitos de la Polinesia del Este, presumiblemente por su ausencia en la fauna de estas islas» (Stephen Oppenheimer. *Eden in the East*, página 311). En cambio, esta región sí conserva la tradición de la «serpiente del mundo», puesto que en su lugar de origen (llamado Hawaiiki) sí que debían abundar los ofidios. No podemos olvidar, por otro lado que —como hemos visto más arriba— la Polinesia, la Micronesia, la Melanesia y buena parte del Sudeste de Asia forman parte de un mismo —o parecido— entorno cultural, llamado Austronesia.

Una vez establecido que la «raíz» del mito, que está en la base del «árbol de los mitos», no puede situarse en Mesopotamia, como suponían algunos sabios años atrás, sino mucho más al Este, es lícito preguntarse por qué no hay un rastro genético que vincule Occidente y Oriente. Tanto Stephen Oppenheimer (*Eden in the East*) como el genetista Luigi Luca Cavalli-Sforza sostienen que sí existe, aunque muy tenue. Se trataría de marcadores genéticos que se estudiarán en la tercera parte de este libro. Pero también hay vínculos lingüísticos y —por supuesto— míticos. De todo ello hablaré en su momento. Más adelante trataré de sostener con datos que la escasa relevancia de la «huella genética» de los «Noés» que difundieron la Civilización —y ciertos motivos míticos— a diferentes lugares del mundo, se fundamenta en que en un determinado momento debió suceder un «cuello de botella» poblacional, como consecuencia de una gran catástrofe (tal vez local), que en el mito es descrita con términos escalofriantes: «caída del Cielo», olas gigantes que lo devastan todo a su paso, sumersión de los continentes, y emersión de los fondos marinos, provocados por el desplazamiento de la corteza terrestre. Sí, todo ello aparece reflejado en la Tradición (escrita y oral) de diferentes pueblos y culturas a lo largo y ancho del mundo. Si no hubiera existido tal cuello de botella poblacional, ciertamente existiría una mayor diversidad —de la que hay— en los mitos y símbolos universales. Si la homología en los *corpus* míticos es tal, es porque, como establecen los distintos mitos del Diluvio, la población (¿mundial, local?) en un determinado momento quedó literalmente diezmada. Sólo unos pocos pudieron salvarse, para conservar algo de la Ciencia y la Civilización del pasado. De ahí su escaso rastro genético en las «zonas de difusión» de los mitos universales (es decir, excéntricas a la «raíz de los mitos»).

Existen evidencias de que con anterioridad a dicho evento catastrófico (o eventos) debía existir una Civilización muy «exótica», y tal vez no poco avanzada, en un determinado lugar de Oriente (con respecto a Europa). Por ejemplo, tanto los hopi de Norteamérica como los nativos de Irian Jaya (Nueva Guinea Papúa) hablan de una sociedad de «seres poderosos» anteriores a nuestra era, que fueron «expulsados del Paraíso» o pura y simplemente eliminados por el Diluvio. No por casualidad —quizás— los nativos de Melanesia conservan una numeración sexagesimal muy parecida a la de los antiguos sumerios.

¿Acaso no hemos de hacer caso a Platón, cuando en el Timeo escribe: «La genealogía de los vuestros, Solón, que acabas de establecer, apenas se diferencia de las leyendas de los niños. En primer lugar, porque recordáis un solo diluvio de los muchos que se han producido antes... Cada vez que todo está dispuesto entre vosotros y entre otros pueblos por medio de documentos y las ciudades están organizadas con todo lo que precisan, también de nuevo al cabo de los años habituales llega, al igual que una enfermedad, una corriente procedente del Cielo, y os deja analfabetos y no educados, de manera que de nuevo volvéis a ser niños,

desconocedores de las cosas de aquí y de las que ocurren entre vosotros, como ocurría en los tiempos antiguos»? ¿Podemos estar seguros que ello no volverá a suceder?

I

MITOS Y SÍMBOLOS

José Luis Espejo

Las leyendas no son sino la materialización de los mitos, su vía de transmisión. Los mitos desarrollan lo que los símbolos revelan en un lenguaje mudo. Los símbolos nos unen, conscientemente o no, a los arquetipos. Y estos últimos no son otra cosa que las Ideas Eternas de Platón.

Robert AMBELAIN. *El secreto masónico.*
Martínez Roca, 1987. Página 81.

El mito no está aquí en oposición a la historia. Al contrario: toda historia que entra como tradición normativa en la memoria colectiva de un grupo se convierte en mito. Los mitos son figuras del recuerdo, figuras fundadoras en cuya constante repetición y presentación una sociedad o cultura se asegura de su identidad.

Jan ASSMANN. *Egipto, historia de un sentido.*
Abada editores, 2005. Página 18.

Esta obra trata sobre mitos, que se componen de símbolos, que a su vez son «representaciones colectivas del alma humana». En palabras de Josep Maria Fericgla (*El bolet i la gènesi de les cultures*, página 37), «los mitos son representaciones complejas de la realidad, y se componen de unos elementos moleculares más simples, los símbolos, cada uno de ellos con su correspondiente carga semántica o de contenido». En mi libro *Los hijos del Edén* los describo de la siguiente manera: «[El mito consiste] en símbolos engarzados por una línea argumental que en ocasiones es rocambolesca, cuando no surrealista o inverosímil. [Lo] podríamos comparar a un collar de perlas: las perlas son sus símbolos (éstos le dan significación), y el cordel que los engarza es el mito». Mircea Eliade, en *Lo sagrado y lo profano*, añade dos aspectos esenciales más: «El mito relata una historia sagrada, es decir, un acontecimiento primordial que tuvo lugar en el comienzo del Tiempo» (página 84). En definitiva, el mito se caracteriza por su estructura (está compuesto de «símbolos») por su naturaleza (tiene carácter «sagrado»), y por su carácter «fundante» (rememora los tiempos del «origen»).

Estrictamente hablando, el mito es un «objeto cultural» de uso común en la Tradición Universal. Pero a diferencia de otros, éste se funda en la metáfora y en la alegoría, pues se establece una relación causal no directa, sino evocadora, o simbólica, entre los elementos constituyentes (los símbolos, los personajes) y su significado. Es decir, a diferencia del *logos* (el objeto cultural que se fundamenta en una relación causal directa –literal, textual– con su significado, sin intermedio de metáforas o de alegorías), el mito emplea la «fábula» para expresar una idea o conocimiento. Como veremos, no siempre como un mero relato fantástico, sino como una forma de «encriptar», o «encapsular», nociones fundamentales de cara a su preservación futura, manteniendo un cierto nivel de «secreto» entre aquellos que conocen las claves simbólicas de dichos «mensajes encriptados».

Furio Jesi, en su obra *Mito* (página 18), establece la siguiente distinción entre el «mito» y el «logos», tal como eran entendidos por Platón: «Hay pues, dos modos de hablar de "dioses y seres divinos". Uno, al que corresponde el *mythos*, es puro relatar, no obligatorio [no ajustado a la realidad], y presumiblemente está ejemplificado por los relatos mitológicos de los poetas que Platón condena como falsos y dañosos para la educación en la *República* (377 a y ss.); el otro, al que corresponde el *lógos*, es "representar siempre la divinidad cual es realmente" (*República*, 379 a). Y hay muchas formas de mitología: no sólo la de los relatos en torno a

dioses, sino la de todo relato —como las fábulas de Esopo— que, aún sin hablar de dioses, sea puro relatar».

Siguiendo con la «metáfora» del collar de perlas, el mito ha de ser entendido como un conjunto de símbolos (expresados de forma verbal, o narrativa) relacionados entre sí de tal modo que mantienen una cierta coherencia, con la pretensión de preservar un determinado mensaje, que según algunos es un fruto colectivo, y según otros (como René Guénon) es un «constructo» de determinadas élites para transmitir unas ideas de generación en generación. Los mitos se han interpretado de diversas maneras. Según unos (Max Müller, por ejemplo) pretenden expresar de forma alegórica las evoluciones de los astros (el Sol o la Luna), u otros fenómenos naturales (la Aurora); según otros (Carl G. Jung) constituyen «arquetipos» que reflejan de forma individual el «inconsciente colectivo»; los hay (como Claude Lévi Strauss) que emplean el análisis estructural para «aclarar la naturaleza del pensamiento mítico» (*Mythologiques*, II, página 65). Los hay, por lo demás, que los explican como simples «divertimentos» o historias edificantes sin ningún propósito o sentido ulterior; o bien como reminiscencias de la religión primitiva; o como historia antigua transformada en leyendas, etc.

Otro hecho notable por lo que se refiere a la significación del mito es la notoria homogeneidad de ciertos «motivos míticos» a lo largo y lo ancho del mundo. Dichos motivos han sido llamados de diversos modos: como «mitemas», como «mitologemas», como «marcadores», como «tópicos» (*topoi*), como «lugares comunes», como «arquetipos», como *leit motivs*, etc. Dichos «motivos» son pequeñas tramas argumentales que se repiten en muy diferentes lugares, manteniéndose a veces inalterados, o con ligeras modificaciones que atienden a las características propias de cada entorno cultural. Ello puede suponer tanto una «transmisión» como una «difusión» de tales «mitemas» en distintas sociedades o civilizaciones, muchas veces entre grupos humanos no relacionados en el tiempo y en el espacio, hasta el punto de que la distribución de los mitos no parece tener siempre una relación directa con la de los pueblos (a través de migraciones, de influencias culturales o del comercio). Si realizamos un cuadro comparativo de los «mitemas», en relación a las diferentes áreas geográficas (véase la tabla 20), comprobaremos que mientras más casillas llenemos: 1) más «puro» y «universal» será el marcador en cuestión (es decir, habrá sufrido pocas evoluciones, o mutaciones), y 2) más antiguo es dicho marcador (una gran propagación es indicio de antigüedad).

Según F. Max Müller, en su obra *Mitología comparada*, el origen (o fuente) de los mitos sería el mismo que el de las lenguas: de igual modo que existe una «madre de las lenguas» (¿el Nostrático?), también ha de haber una «madre de los mitos» (que dicho autor confunde, en el entorno indoeuropeo, con los Vedas, a los que llama «mitos en vías de formación»). Así pues, escribe: «La mitología comparada [es] una parte integrante de la filología comparada» (página 122). Y asimismo: «La mitología no es más que un dialecto, una antigua forma del lenguaje» (página 123). Y como sucede en los estudios filológicos, o etimológicos, cuanto más antiguo es un mito: 1) más rico es en expresiones locales (en «dialectos», o «sinónimos», en su expresión lingüística); 2) es más difícil hallar la fuente original. Según Max Müller (página 138), «todas las explicaciones mitológicas deben descansar en una sólida base etimológica», la cual nos aportará su antigüedad, no necesariamente su definición o explicación (página 203). Desde mi punto de vista, este enfoque puede ser una buena base de partida para el estudio del «origen de los mitos», como comprobaremos en la tercera sección de la obra.

Asimilándolos a la evolución de las lenguas, con las que están en una lógica relación de afinidad (y de parentesco), tal vez la suerte de los mitos corra paralela a la de aquéllas: desde la primitiva «lengua madre» a su implantación (y dispersión) actual. A este respecto, Max Müller afirma: «Agrupando con cuidado una porción de hechos podemos prometernos llegar a demostrar, gracias a la filología comparada, la realidad de un período de la historia que es anterior al comienzo de los más antiguos dialectos...» (página 45). ¿Podríamos establecer un paralelismo entre mitología y lingüística? Si fuera así, los mitos correrían la misma suerte que las lenguas: una difusión en el espacio, una transmisión en el tiempo, y su progresiva e

inexorable evolución o transformación en variantes locales. ¿Podemos afirmar que ha sucedido tal cosa? Sí y no. Los mitos se han difundido por el planeta (tal vez desde un punto focal), se han transmitido entre generaciones, pero sin embargo los motivos míticos (los mitemas) se han mantenido incólumes, o con pocas variaciones. Sólo desde esta perspectiva podemos entender el concepto de Árbol de los Mitos.

* * * * *

La existencia de las dos posturas básicas por lo que se refiere a la interpretación de la «mitología comparada» es evidente en el siguiente pasaje, de Carlos Cid (*Historia de las Religiones*, página 50). Este historiador de las religiones (gran divulgador) afirma que la idea universal del símbolo del Árbol de la Vida, que al mismo tiempo lo es de la inmortalidad, «[está] tan extendida por lugares tan distantes, desde Escandinavia hasta una gran parte de Asia y en general todo el Viejo Mundo, que debe admitirse un extraño y remoto intercambio de ideas, o bien una "forma común de pensar", básica e innata a una gran parte de la humanidad». En definitiva, de acuerdo con esta interpretación, sólo cabe considerar dos enfoques: el difusionista, por un lado, y el que se fundamenta en la idea del «inconsciente colectivo» o de la «convergencia determinista», por otro. Pero tal vez exista una posición intermedia, que permita conciliar ambas vías de estudio del mito. De ello hablaré en este apartado.

Una tabla y un árbol filogenético de los mitos razonablemente completos indican que existe una elevada «homogeneidad» o analogía en los diferentes *corpus* míticos. Ésta se puede explicar de dos formas: a través del fenómeno conocido como «convergencia determinista», o mediante la «dispersión» de los motivos míticos, tal vez en épocas muy antiguas, de una región focal (origen o raíz del mito) a las «zonas de difusión», en palabras de Joseph Campbell. Por lo que se refiere a la «convergencia», ésta sería el resultado de emplear de forma análoga unas similares pautas de pensamiento humano: de abstracción, de razonamiento, de analogía, o de conexión con la «fuente» del mito, situada no en un punto concreto del espacio, sino en algún lugar del éter, o del «ultramundo», que los sabios han dado en llamar *Akasha*, o bien —más modernamente— «inconsciente colectivo». A este respecto, Carl Gustav Jung afirma que los mitos son ante todo «manifestaciones psíquicas que reflejan la naturaleza del alma», o bien «alegorías del estado del alma», puesto que «el alma contiene todas las imágenes de las que han surgido los mitos», y «nuestro inconsciente es un sujeto actuante y paciente» (*Arquetipos e inconsciente colectivo*, páginas 12 y 13).

El «difusionismo», por su parte, presupone que las similitudes, no sólo en los mitos, sino también en los «mitemas», son producto de la dispersión de tales motivos desde un centro primigenio (o «raíz»). Esta interpretación, en cierto modo «mecanicista», o «racionalista», se opone al «idealismo» de la doctrina de la «convergencia», la cual aduce una innata capacidad humana para «sintonizar» con el «inconsciente colectivo», que de forma similar a las «ideas platónicas», se ubica en un marco invisible, con el cual únicamente nuestras almas individuales pueden conectar. Tal vez exista, sin embargo, una solución intermedia, una «hibridación» de ambas teorías, en el fenómeno del chamanismo. Como veremos en la cuarta parte de esta obra, éste es un fenómeno muy extendido en el tiempo y en el espacio, en el que, ostensiblemente, el chamán o sacerdote asegura tener contacto directo con el «mundo de los espíritus» (¿el «inconsciente colectivo» de la tradición occidental?), en el cual se ubican —como veremos— los mismos «mitemas» que analizaremos en la «tabla de los mitos» (tabla 20) de la tercera sección. ¿Es acaso el chamanismo un ejemplo de «difusión cultural», ligado a un fenómeno de «convergencia determinista», en este caso motivado por el acceso del brujo (el chamán o el sacerdote) a los arquetipos junguianos? Eso es algo que Diego Méndez analizará en su momento, en la cuarta sección de esta obra.

La interpretación del mito no acaba aquí. Ya en la Antigüedad, en el siglo III a.C., un filósofo residente en la corte de Macedonia, de nombre Evémero, afirmaba en su obra *Historia sagrada (Hiera anagraphé)* que los mitos aluden a eventos sucedidos en el pasado (es decir,

tienen una base histórica, real), y que los dioses y los héroes son reminiscencias de antiguos hombres y mujeres que realizaron grandes gestas. Un típico ejemplo de evemerismo sería la leyenda conocida como el Poema de los Nibelungos (siglo XII), con el héroe Sigurd y su amada Brunhild. Los mitógrafos consideran que este relato se ajusta a la historia de la Borgoña en los siglos IV, V y VI. Así tenemos que Gunther (o Gunnar) podría ser el rey Gundicarius, que Atli sería Atila (rey de los hunos), o que el mismo Sigurd sería Sigeberto, rey de Austrasia entre del 561 al 575 (el cual casó con Brunequilda, la Brunhild de la leyenda).

Otros estudiosos establecen paralelismos entre mitos y hechos históricos sucedidos en distintas partes del mundo; y ciertamente la guerra de Troya, tal como la relata Homero en su líada, y el Ramayana hindú, tienen numerosas concomitancias. En mi libro *Los hijos del Edén* escribo lo siguiente: «También presenta Homero analogías un tanto llamativas con el mito indio del Ramayana: la lucha entre los habitantes del subcontinente indio y los de la isla de Sri Lanka recuerda a la de aqueos y troyanos; la ciudad dorada de Lanka nos evoca a Troya; el rescate de Sita por parte de Rama sugiere el de Helena por Menelao; y, especialmente, el pasaje en que Rama tensa el arco de Shiva es muy similar a aquel en el que Ulises –disfrazado de mendigo– derrota a los pretendientes de su esposa Penélope (asimismo después de tensar un arco)». La explicación formal –y oficial– es que ambas narraciones tienen un antecedente común (tal vez un «conflicto mítico» primordial, siquiera en el ámbito indoeuropeo), o bien que el Ramayana (más reciente) se inspira en la líada (más antigua).

La supuesta homogeneidad que destacamos aquí, entre mitos de sociedades tan distantes entre si, puede deberse a dos causas: una base histórica real, dada a conocer en otras culturas a través de intercambios de diversa índole; no descartables, en una época en la que existían estrechos contactos comerciales. O bien la presencia de una tradición común de carácter remoto. A primera vista, todo parece indicar que la primera opción es la más probable, puesto que la guerra de Troya puede haber tenido algo que ver con los movimientos de los llamados «pueblos del mar», y el Ramayana con las luchas entre *singaleses* –originarios del norte de la India– y *yakshas* –el pueblo del malvado Ravana, según el Ramayana–. Según otras fuentes el Ramayana podría ser una alegoría de las luchas entre *arios* y *drávidas,* representados por el reino de Lanka. A favor de esta tesis está el hecho de que Rama y Sita eran dos familias del norte de India que florecieron hacia los siglos XIII a XI a.C. Es decir, parece ser que ambos acontecimientos, narrados en la Ilíada y el Ramayana, podrían dar fe de sucesos reales. En este caso, los poetas presentarían hechos históricos empleando fórmulas literarias comunes en su tiempo. Sea como sea, la Ilíada fue escrita en el siglo VIII a.C., y el Ramayana al menos seis siglos después.

* * * * *

Los mitos son reales o ficticios según sean interpretados como meras fábulas o estén incardinados en el cuerpo de creencias (por ejemplo, en la religión) de las sociedades que los comparten. Es por ello que, según Joseph Campbell, «hay muchos que se muestran reverentes, con los ojos cerrados, en los santuarios de su propia tradición, pero hacen un escrutinio racional de los sacramentos de otros para descalificarlos». De ahí que la «mitología comparada» haya sido a menudo excusa para la «descalificación del otro»: el «salvaje», el «primitivo», el «bárbaro», el extranjero. El estudio comparativo de los mitos ha de estar necesariamente ligado a una visión objetiva y distante de la cultura del «otro», así como al desapego respecto a los prejuicios propios. Sólo así seremos conscientes, como veremos más abajo, de que –en palabras, nuevamente, de Joseph Campbell–, «todos estos temas surgen del caudal común de motivos mitológicos, elegidos, organizados, interpretados y ritualizados de diversas maneras según las necesidades locales, pero reverenciados por todos los pueblos del mundo» (*La dimensión mítica*, página 34).

Los «motivos míticos» (los «mitemas») son imágenes abstractas, construidas al modo de los «arquetipos» junguianos (véase más abajo), que funcionan como una forma de

pensamiento que el método comparativo ha demostrado como universal, extendido por todo el mundo (otra cosa es si esta homogeneidad es debida a una mera difusión a partir de influencias, migraciones o del comercio, o bien es fruto del acceso al mundo de los arquetipos por parte de individuos y culturas diferentes, alejados en el tiempo y en el espacio). Los motivos míticos se transmiten, ya sea de forma oral o escrita, a través de las tradiciones populares o de la comunicación entre élites (de ello hablaré más abajo), vinculada o no a instituciones sociales vivas (a modo de sacerdocios o iglesias).

Sea como sea, no es mi propósito, de momento, profundizar en estos arduos debates, sino anticipar que el objetivo fundamental de este trabajo es construir la tabla comparativa de los mitemas (tabla 20), en relación a las diferentes áreas geográficas, para así poder construir un «árbol de los mitos» (segunda sección) que nos permita llegar a la raíz o la fuente del mito (tercera sección). En una cuarta sección se realizará una cierta síntesis de la postura «difusionista» con la «convergente» (en su vertiente «arquetípica», o «junguiana»), que tal vez pueda explicar por qué los brujos y chamanes de todo el mundo afirman tener acceso al «mundo de los espíritus», que a su vez se compone de los mismos mitemas que hemos estudiado a partir del enfoque «difusionista» (convencional). ¿Tal vez el «inconsciente colectivo» junguiano fue formado, o creado, en una fase incipiente del desarrollo humano, en el lugar donde se forjaron los mitos? ¿Tal vez los mitos nacieron al mismo tiempo que el ser humano moderno, y la «raíz» del mito sea tal vez la raíz del mismo género humano? Como vemos, este tema no está exento de misterios, ni de retos conceptuales...

* * * * *

Desde un punto de vista «difusionista», el mito es un recurso valioso para entender y conocer la Historia, especialmente la que tiene carácter primigenio, primordial, o fundante: «[J.J. Bachofen] configuró el mito... como [un] documento de la Historia humana, formulado en la lengua primordial..., lengua que –para él– es precisamente la del símbolo» (Furio Jesi, página 60). Este mismo autor especifica asimismo (página 63) que para Bachofen el término «primitivo» no supone una connotación peyorativa, pues equivale a «primordial», o a «fundante»; es decir, a «fundamento perenne», puesto que, por definición, el símbolo no tiene edad. ¿Y cómo podemos afirmar tal cosa –que el mito es un recurso fiable de aproximación al mundo primigenio– si es bien sabido que se fundamenta –en un principio– en un modo de transmisión oral? Numerosos autores defienden que la revelación del maestro a su discípulo, o bien del chamán o sacerdote al adepto, es fiel al modelo del origen; y ello es así porque si la palabra ha de tener un poder mágico, ha de ser completamente respetuosa con la Tradición: «Toda recitación del texto sagrado es una repetición exacta de las anteriores... Lo sagrado no cambia, luego no se puede permitir ningún cambio en las formas simbólicas que invocan su presencia» (Jan Assmann, página 95).

Tenemos un ejemplo de ello en el relato que hace G.I. Gurdjieff en su libro *Meetings with Remarkable Men* (página 37). Éste afirma que su padre, un bardo de su país (Armenia), le había explicado en su juventud, con todo lujo de detalles, la leyenda de Gilgamesh, ¡cuando ésta no había sido aún traducida del acadio, y no era conocida entre los eruditos europeos! Dice así: «Un día leí en una cierta revista un artículo en el cual se decía que habían sido encontradas entre las ruinas de Babilonia algunas tablillas con inscripciones que los estudiosos estaban convencidos de que tenían al menos cuatro mil años de antigüedad. Esta revista asimismo incluyó las inscripciones y el texto descifrado; se trataba de la leyenda del héroe Gilgamesh... Cuando me di cuenta de que aquí estaba la misma leyenda que había escuchado a mi padre tan a menudo cuando era pequeño, y particularmente cuando leí en dicho texto los veinte primeros cantos de la leyenda en casi la misma forma de exposición como en los cantos y cuentos de mi padre, experimenté una excitación tan grande que es como si todo mi futuro dependiera de ello. Y llegué a la conclusión, al principio inexplicable para mí, de que esta leyenda había sido transmitida por *ashokhs* [bardos] de generación en generación, durante

miles de años, y había alcanzado nuestros días casi sin cambios». En mi libro *Los hijos del Edén* señalé que no sólo la transmisión oral de los mitos (entre los bardos y los sacerdotes), sino también las lenguas y los topónimos, son instrumentos imprescindibles para conocer las conexiones históricas entre los pueblos; entre otros motivos, porque son duraderos en el tiempo.

Así pues, ¿qué nos dicen los mitos, desde un punto de vista histórico? Ya hemos visto (arriba) que autores como Bachofen, o Campbell, consideran que el mito, envuelto en un ropaje simbólico, o en la alegoría, nos da idea del sentido de la Historia en tiempos primitivos; o al menos, de algunos eventos ciertamente notables (el Diluvio o la gran catástrofe que se esconde tras este relato, los gigantes o la raza primigenia, el paso del matriarcado al patriarcado, la lucha entre cazadores-recolectores y pueblos neolíticos, etc.). Otros, como Max Müller, afirman que el mito es lo que queda cuando desaparecen las culturas y las religiones; en este caso se confunde con la fábula, y más allá, con la leyenda. Así pues, el mito podría ser un paso intermedio entre las antiguas religiones (y las antiguas creencias) y el mero *folklore* o los cuentos. No me cuento entre ellos, pues considero que existen pruebas incontestables de que detrás de todo mito parece haber un poso innegable de realidad, tan apremiante e importante que ha sido compartido por prácticamente todos los pueblos del mundo; lo que significa que tal realidad tiene carácter «primordial», no sólo en el sentido de «primigenio», sino también de «fundante» (en palabras de J.J. Bachofen).

Por lo que se refiere a la interpretación del sabio alemán afincado en Gran Bretaña (Max Müller), éste habla de una «edad mitológica» (creadora de mitos), que sería asimismo el crisol de las lenguas (al menos, de la «lengua madre»). En ese «período mítico» se establecieron las leyes y las costumbres, y también las instituciones, así como los albores de la religión y de la poesía. Sería el tiempo en que, en el contexto indoeuropeo, se concibieron los Vedas. La mitología, tal como la conocemos hoy día, sería una reelaboración posterior, efectuada por poetas (*Mitología comparada*, página 15). Dicha «reescritura», en términos superficiales, es absurda, irracional, irreligiosa y carente de toda ética, aunque «tal vez» detrás de ella se escondan una serie de mensajes ocultos, que Max Müller identifica con ciertos fenómenos naturales. Pero dejemos que sea éste quien se exprese con sus propias palabras: «Apenas era ese [la metáfora, la alegoría] un mensaje mitológico, era más bien una especie de expresión poética y proverbial, como lo usan los poetas, antiguos o modernos, y que también se descubre a menudo en el lenguaje del pueblo» (página 61). ¿Y qué expresa dicha alegoría? Según el sabio germano-británico los mitos esconden, encriptados, mensajes relativos a la Naturaleza: Apolo (el Sol) acecha a Dafne (la Aurora); Sigurd (el Sol) arrebata el tesoro de Andvari (los dones de la Primavera); Orfeo y Eurídice hacen referencia al Sol y al crepúsculo, etc. La evolución del mito sería como sigue: «Algunos de los nombres divinos se aplicaron a héroes entre divinos y humanos, y, al fin, los mitos, que eran verdaderos e inteligibles, según se contaba en un principio del Sol, de la Aurora, o de las tempestades, se transformaron en leyendas y fábulas demasiado maravillosas para que pudiesen ser sus actores simples mortales, pero demasiado profanas para que se pudiera hacer figurar en ellas dioses como los que adoraban los contemporáneos de Thales y de Heráclito» (páginas 205-206).

La visión romántica según la cual «los dioses griegos encarnaban las pasiones humanas» (es decir, serían una representación del género humano de una forma exagerada y magnificada) es ya un recuerdo del pasado. A duras penas podemos creer que los griegos cultos creyeran que las aventuras extramatrimoniales de Zeus —por poner un ejemplo— pudieran contener un profundo mensaje sagrado; más bien pensarían que buena parte de estos mitos y de estas historias tenían carácter «fundante» (cómo Cadmo fundó Tebas, por poner un ejemplo), o bien ejemplarizante (ese es el carácter que cabe dar a las *Metamorfosis* de Ovidio)... Los griegos que iban en busca de la trascendencia religiosa se apuntaban a otro tipo de cultos, generalmente de origen oriental, y de contenido mistérico (Mircea Eliade: *Mito y realidad*, página 166). En definitiva, los antiguos con cultura (es el caso de Apuleyo, en *El asno de oro*, o Platón, en sus *Diálogos*) ven el mito, o el relato fabulado, como un «contenedor de

símbolos», y a la mitología como la «lengua del símbolo» (recuérdese el símil del «collar de perlas», más arriba), la cual, en sí misma, es la «lengua primordial». Pero antes de continuar adelante, hemos de entender qué es un símbolo.

* * * * *

Me atrevo a afirmar que la simbología es tan antigua como el lenguaje humano. Los símbolos se asientan en los recodos más ocultos de la personalidad individual y colectiva. Su pervivencia a través del tiempo es uno de los fenómenos más sorprendentes de la evolución cultural. Son tan ancestrales, y están tan arraigados en nuestro inconsciente, que en ocasiones nos costará comprender su alcance y su significación, si es que los miramos únicamente con los ojos de la razón. Tal como afirma Louis Charpentier: «Sólo el símbolo y el signo permanecen invariables, mientras que los lenguajes cambian continuamente».

El mito bíblico de la torre de Babel es muy clarificador. Si asumimos que un idioma se compone de unidades significantes, ¿qué mejor manera de dividir a la Humanidad que «confundir su lenguaje»? Rompiendo la unidad del lenguaje, desmembramos la unidad de los pueblos. Del mismo modo, no podemos entender al ser humano sin símbolos. Éstos actúan como las lenguas en el desarrollo de su evolución como especie. Pues no hay símbolo sin significado; o lo que es lo mismo, no hay significante sin significación. ¿Qué sentido tendría un emblema, un signo, una idea, sin significado? En la especie humana funciona el principio de la «economía de medios»: todo esfuerzo espurio no tiene repercusión. Si los símbolos existen es porque éstos son necesarios. ¿Y por qué lo son? En primer lugar, porque a través de ellos nos comunicamos (a diferencia del lenguaje, de forma subliminal); en segundo lugar, porque gracias a ellos compartimos unas creencias; en tercer lugar porque merced a ellos recordamos nuestro pasado; y en cuarto lugar, porque con ellos comprendemos la sociedad en la que vivimos. Así pues, hemos de entender que todo símbolo, incluso el más abstruso, debe tener una significación. El problema es encontrarla; especialmente cuando ha sido olvidada con el paso de los años.

Pero, ¿qué es, en el ámbito mítico, un símbolo? Responder a esta pregunta no será fácil; por ello voy a hacerlo indicando lo que no es. Un símbolo no es un relato o narración compuesto de elementos fantásticos, transmitido de generación en generación: tal cosa es un «mito». Un símbolo no es la repetición de un gesto arquetípico realizada desde tiempo inmemorial, con el fin de otorgar carácter sagrado a un acto profano: ello es un «rito». Un símbolo no es una imagen que denota el objeto con el que está relacionado: esto es un «signo». ¿Qué es, pues, en la mitología, un símbolo? Es un objeto, imagen, o idea (que puede haber sido expresada mediante un signo) que posee una connotación que va más allá de su significación profana o cotidiana. Otorga una cualidad esotérica o misteriosa al significante al que está asociado.

Podemos dividir los símbolos en cuatro categorías: 1) Símbolos naturales: por ejemplo, el «árbol cósmico», con significaciones que enunciaremos en su momento. 2) Símbolos crípticos: por ejemplo, «tocar madera» en previsión de algún acontecimiento funesto (en relación al símbolo del «árbol cósmico»). 3) Símbolos inconscientes: son los que Jung caracteriza como «imágenes arquetípicas», siendo representaciones originadas en el «inconsciente colectivo». 4) Símbolos culturales, asociados a un ideario o creencia: por ejemplo, la cruz para los cristianos, o la media Luna para los mahometanos. Pero una vez que sabemos qué es y qué no es el símbolo, nos asalta la siguiente pregunta: ¿cómo se origina? Según Mircea Eliade el símbolo, en su acepción religiosa, constituye el procedimiento empleado por las sociedades «primitivas» para dar significación sagrada al mundo que les rodea: «Ante un árbol cualquiera, símbolo del Árbol del Mundo e imagen de la Vida cósmica, un hombre de las sociedades premodernas es capaz de acceder a la más alta espiritualidad» (*Lo sagrado y lo profano*, página 178). El simbolismo es un modo de pensamiento abstracto que se aleja del esquema racionalista-lógico, imperante en Occidente, y otorga una significación profunda, si

bien oculta, a los objetos e imágenes profanos: por ejemplo, el árbol no es entendido como un árbol a secas, sino como una imagen arquetípica que expresa la idea de fecundidad y regeneración.

A través del simbolismo, todo acto, todo paisaje y todo objeto está rodeado de misterio, significación o poder religioso (*maná*). El fetichismo, el simbolismo, y la magia simpática serían las expresiones principales de una fase primitiva del culto religioso. Tal como afirma James Frazer, «en la evolución del pensamiento, la magia ha precedido a la religión». El simbolismo expresaría, por tanto, un razonamiento religioso propio de la forma de pensar y de vivir de las culturas «primitivas» o arcaicas, que sustituye la «racionalización» occidental por la «evocación» de ideas. Pero no hemos de pensar por ello que estas ideas se yuxtaponen las unas a las otras de forma desordenada. Bien al contrario, los símbolos cobran un sentido si se los integra en el mito: los símbolos tienen un significado comprensible únicamente si se los interpreta dentro de su contexto mítico.

Desde este punto de vista, el mito sería una forma de interpretar el mundo alternativa —y diferente— a su representación racional y lógica. Su lenguaje es intuitivo, simbólico y evocador; más que narrativo, lineal y directo. Pretende expresar conceptos, ideas, conocimientos, o hechos históricos, con un lenguaje poético, puesto que se considera que aquello que se quiere comunicar tiene carácter inefable (es decir, no se puede decir de una forma más directa). En palabras de Arthur Cotterell: «Los mitos poseen una intensidad de significado que los asemeja a la poesía». Los mitos se componen de unidades significantes (signos e imágenes) que de algún modo responden a las representaciones colectivas de la mentalidad «primitiva» (o arcaica). Éstos son los llamados «mitologemas» de Kerényi, o los «arquetipos» de Jung. Según este último autor, estas unidades significantes pueden aflorar en los sueños o en las alucinaciones del hombre moderno, pues de algún modo permanecen latentes en el «inconsciente colectivo» que hemos heredado de nuestros ancestros (retomaré este tema más adelante).

En otros casos los símbolos perviven como hábitos o costumbres: por ejemplo, pocos occidentales son conscientes de que cada vez que «tocan madera» (en previsión de un acontecimiento futuro) están intentando calmar los espíritus del árbol cósmico; de que cuando son víctimas de un «mal de ojo» recae sobre ellos una maldición propia de los tiempos en los que se rendía culto al Sol (nótese el «ojo de Horus», o *udjat*, que protege de influencias maléficas, y es un poderoso amuleto); o que cuando rompen una botella de champán en la quilla de un barco (para celebrar su flotación), o cuando entierran una moneda en los cimientos de un edificio en construcción, están realizando un sacrificio sustitutorio (en el pasado se requería un ser humano en calidad de víctima propiciatoria)... Como vemos, reliquias de cultos ancestrales que han sobrevivido hasta la actualidad.

René Guénon, en su obra *Símbolos fundamentales de la Ciencia Sagrada*, es exacto y preciso por lo que se refiere a la significación del símbolo: 1) Éste es un modo de expresión extraño a la mentalidad moderna (página 16). 2) Es intuitivo y no racional (página 16). 3) Suele estar acompañado de un mensaje que se revela sólo a quienes «saben ver» (página 18). 4) Para entender los símbolos, hay que saber leerlos (página 27). 5) Puede ser interpretado de dos maneras: desde un punto de vista exotérico, y desde un punto de vista esotérico (página 34). 6) Sus leyes son claras e inmutables, y por eso la interpretación de los símbolos es una «ciencia exacta» (página 32). Joseph Campbell, en su antología de textos, con el título *La dimensión mítica*, coincide con éste y otros importantes autores en la importancia del símbolo, al señalar —aludiendo a Bachofen— que éste expresa intuiciones básicas y pensamientos universales (página 121), y que «sugiere» y «evoca», apelando al alma (página 144).

* * * * *

Los símbolos son muchas veces universales, lo cual no quiere decir que sean eternos. Los símbolos evolucionan, al igual que el significado de las palabras; varían con el tiempo, y en

ocasiones son sustituidos por otros nuevos. Por ello su estudio no es tarea fácil. Su significado concreto se nos escapa hoy día. Pero como dije anteriormente, los símbolos son «signos de identidad» de las culturas: su hado viene determinado por el de las sociedades que los forjan. Esto no significa que los símbolos del pasado hayan desaparecido completamente. Muchos permanecen latentes de una forma u otra: a veces transformados en otros más modernos, en otras ocasiones ocultos entre mitos y narraciones antiguas.

Los símbolos se hallan profundamente arraigados en la *psique* individual y colectiva de las personas y las culturas. Forman parte de la Tradición Universal. A veces son un componente esencial de nuestras manifestaciones oníricas. Los hallamos en el arte, en la arquitectura, en la literatura, en los usos y costumbres, en el *folklore*, en el lenguaje, en nuestra forma de relacionarnos con los demás, en todas las facetas de nuestra vida. En esta obra los símbolos son vistos desde una perspectiva nueva: como un vestigio del pasado que nos traslada, como por arte de magia, a la forma de pensar de nuestros ancestros. Dentro del mundo de la simbología, así como igualmente en el seno de la mitología, conectamos directamente con las vísceras de nuestra *psique* no racional. Pero la simbología está asimismo asociada a la toponimia y a la etimología. Es un recurso histórico de primer orden. Forma parte de lo que se ha venido a llamar el «espíritu del pueblo», el cual se perpetúa a lo largo del tiempo por medio de recursos no completamente racionales.

Los símbolos son los pilares de la tradición popular. Son un precioso tesoro del pasado. Como todo en la vida, tienen fecha de caducidad. Pero no nacen y mueren espontáneamente, sino que acumulan la sabiduría y las tradiciones de las generaciones pasadas. Y aunque en ocasiones parecen aletargados, tal vez únicamente estén esperando una ocasión propicia para reemerger en la consciencia —individual y colectiva— de las personas. Conociendo el mundo de los símbolos podemos saber algo más sobre nosotros mismos, y sobre el entorno que nos rodea. Tomemos como ejemplo lo que en mitología se conoce como símbolos y/o mitos lunares y solares, y sobre cómo estarían relacionados con las culturas matriarcales y patriarcales.

Desde la segunda mitad del siglo XIX, a partir de Jakob Bachofen, se considera que el predominio de las mujeres se hallaba generalizado en las sociedades antiguas o «primitivas» de prácticamente todo el planeta. La filiación en ese tipo de culturas no era patrilineal, como es habitual actualmente (en Occidente), sino matrilineal. Ello se debería a la imposibilidad de conocer la identidad del padre en sociedades en las que predomina la comunidad primitiva y el matrimonio de grupo. En dichas comunidades parece haberse producido una verdadera ginocracia o gobierno de las mujeres. James Frazer (*La Rama Dorada*, página 301) describe de la siguiente manera al matriarcalismo, frente al patriarcalismo: «Podemos llamar linaje matriarcal al sistema social que determina la descendencia y transmite la propiedad a través de la madre únicamente; linaje patriarcal al sistema que determina la descendencia y transmite la propiedad a través del padre únicamente». El mismo autor afirma que el matriarcalismo persistió hasta fechas relativamente recientes: «De modo que parece ser que en algunos pueblos arios y en cierta etapa de su evolución social fue costumbre juzgar a la mujer y no a los hombres como el canal por el cual corría la sangre regia, y el conceder el reino en las sucesivas generaciones a hombres de otras familias y muchas veces de otros países que se casaban con las princesas y reinaban sobre los pueblos de sus esposas» (*La rama dorada*, página 101). Frazer pone como ejemplo los casos de las antiguas sociedades en Grecia, Suecia, y Escocia.

Como vemos, en la antigua Europa la filiación materna era el único fundamento reconocido del parentesco biológico; los hombres de la tribu constituyen un orden social, moral y espiritual al que el niño accede después por adopción, como en los ritos primitivos de la pubertad (Joseph Campbell, página 125). Bronislaw Malinowski, en *La vida sexual de los salvajes* (1914-1918), señala que en las islas Trobriand de Nueva Guinea «nos encontramos con una sociedad matrilineal, en la que descendencia, parentesco y todas las relaciones sociales sólo alcanzan reconocimiento legal a través de la madre, y en la que tienen las mujeres una

considerable participación en la vida de la tribu, hasta el punto de tener un papel dominante en las actividades económicas, ceremoniales y mágicas, hecho que influencia profundamente todas las costumbres de la vida erótica, así como la institución del matrimonio» (citado por Joseph Campbell, página 126).

Una fase posterior a este estadio parece haberse producido con la aparición del patriarcado. En este momento las uniones entre los hombres y las mujeres se vuelven más estables, y el valor social del padre se vigoriza. La preeminencia masculina y la filiación paterna empieza a desplazar a la femenina. De acuerdo con los marxistas, este momento se produciría cuando aparece la división del trabajo, el excedente económico y la propiedad privada: la mujer empezaría a formar parte del patrimonio del jefe de familia, al igual que los hijos, la casa, la tierra, el ganado y el resto de enseres. La familia patriarcal típica es la romana. El *pater-familias* (cabeza de familia) es el varón de cuya autoridad depende toda la familia; es dueño de todas las propiedades, que incluye a los esclavos, y tiene derecho de vida y muerte sobre sus miembros (pues es el depositario de la *patria potestas*).

No todos los antropólogos aceptan la teoría de un matriarcado original, aunque la mayoría están de acuerdo en señalar que la situación de la mujer antes de la aparición del patriarcado era mucho más relevante que con este último. Por ejemplo, en su artículo «La división sexual en Catalhöyük» (*Investigación y Ciencia*, marzo del 2004), Ian Hodder desmiente la visión simplista según la cual «aquellas sociedades [prehistóricas y/o neolíticas] rendían culto a una poderosa Diosa Madre y se organizaban en matriarcados». Como indica el citado autor, dicha idea se convirtió en uno de los más reiterados argumentos del pensamiento *New Age*. Pero ello no se corresponde del todo con la realidad. Más bien, en las sociedades neolíticas los estilos de vida de hombres y mujeres eran parecidos; estas últimas ejercerían un poder efectivo en su ámbito de influencia (el campo y las labores domésticas), en relación a los hombres (dedicados a tareas recolectoras como la caza). Ambos sexos desempeñaban papeles clave en la sociedad, tanto en la vida civil como en las actividades religiosas.

Por su parte, el genetista italiano (e interesado en cuestiones de Historia Antigua) Luigi Luca Cavalli Sforza, nos dice en su obra *Qui som?* (página 163) que en el desarrollo del Neolítico chino las mujeres tuvieron un estatus elevado, y que —de hecho— habrían sido ellas quienes desarrollaron la agricultura. Según este estudioso, ello tiene sentido, puesto que eran las mujeres las que tenían la responsabilidad de la recolección, y por eso serían ellas las que conocían las plantas. Con el tiempo se habrían dado cuenta de que era más ventajoso cultivarlas en terrenos situados cerca de las viviendas que recogerlas en su estado natural por los campos o las selvas. Especialmente, si se hubieron visto forzadas a ello como consecuencia de un cambio climático tras el fin de la última era glacial. Mircea Eliade (*Lo sagrado y lo profano*, página 125) comparte esta misma interpretación: «El fenómeno social y cultural conocido con el nombre de "matriarcado" está vinculado al descubrimiento del cultivo de las plantas alimenticias por la mujer».

Desde el punto de vista de la mitología, la simbología y las religiones antiguas, el matriarcado parece coincidir con el culto lunar, y el patriarcado con el culto solar. Según Bachofen, en términos míticos el ascenso del principio masculino a la supremacía está simbolizado en la figura del hijo del Sol (el héroe solar), surgido de una madre virgen; en este sentido, el principio masculino está subordinado todavía a lo femenino. Más adelante el héroe solar derrota al monstruo matriarcal (o lunar). Sin embargo, persistió un residuo del orden matriarcal en el culto a la Diosa, que según Marija Gimbutas (citada por Joseph Campbell, página 167) es la diosa primigenia del antiguo panteón europeo, puesto que su función primordial era regenerar las fuerzas de la vida. Según esta misma autora, la Diosa estaba flanqueada por animales machos conocidos por su fuerza física. Durante el Romanticismo, la pervivencia del «principio femenino» generó la idea poética y romántica del «Eterno Femenino» de Goethe, que al final de *Fausto* escribe: «El Eterno Femenino nos mueve hacia lo alto». Como veremos en su momento, con el dominio de los pueblos «patriarcales» (como, por

ejemplo, los indoeuropeos), la Diosa pierde su primacía y se convierte en la consorte del Dios principal del panteón.

De todo ello, y mucho más, hablaremos en varios de los «mitemas» que aún están por desarrollar: el de la Diosa, por ejemplo, pero también el del Toro, o el de la Androginia. Seguidamente me aventuraré en otros recovecos del significado del símbolo en relación al mito.

* * * * *

En el capítulo diez del Bhagavad Gita (versión de Satyapal y Bhavani) el dios Krishna dice lo siguiente a su discípulo Arjuna: «... De las montañas, soy el Meru; ... de los árboles, soy la higuera Ashvatta; ... de las serpientes, soy Vasuki; ... de las aves soy Garuda». Montaña, árbol, serpiente y pájaro... Los cuatro símbolos más relevantes de la Tradición Universal.

Aunque pueda parecer reiterativo, he de insistir en que buena parte de los símbolos son universales, especialmente cuando tienen un carácter ancestral. La idea que trato de transmitir es que existe una serie de símbolos que de una manera sistemática se repiten a lo largo de todo el planeta, con una frecuencia que como mínimo ha de llamarnos la atención. Ello podría indicar que la simbología, al menos en una gran parte, debió partir de un punto común, de una cultura primigenia, que en su momento (tercera sección) trataré de localizar. En la segunda sección expondré resumidamente un listado de mitos y símbolos de alcance planetario: es decir, que se extienden por todo el orbe terrestre.

Este aspecto es importante: en lo que se refiere a la serpiente como «animal sagrado», su universalidad reside en que no se circunscribe a un área determinada del planeta, como sucede con el coyote o el cuervo en Norteamérica, con el jaguar en Centro y Sudamérica, con la tortuga en Extremo Oriente... Estos animales, si bien son muy comunes, no tienen el carácter universal que se le atribuye a la serpiente. Por otro lado, tanto la serpiente como el pájaro son símbolos «primigenios». Es decir, de un modo u otro tienen un papel importantísimo en los mitos de la creación del mundo. Otros animales ejercen roles más secundarios (o «pintorescos»). ¿Por qué estos símbolos, y no otros? Muy sencillo: son los más frecuentes en la Mitología Universal, y son, por otro lado, los que más se prestan al análisis comparativo: por decirlo de otro modo, son los que presentan más analogías en los diferentes *corpus* mitológicos.

Hemos de entender que en ocasiones los símbolos no son puros, sino una agregación de símbolos más primarios. Por ejemplo, el dragón es una combinación de serpiente y pájaro, y así lo contemplo en este estudio. Como veremos, el dragón puede tener connotaciones negativas o positivas dependiendo del entorno cultural. A veces, los símbolos han quedado velados, al ser presentados con iconos más o menos convencionales: por ejemplo, el árbol se ha convertido en una simple vara (la varita mágica, o el báculo), y la montaña en un pilar (la estela, el menhir, o el *omphalos*). En otras ocasiones no se venera un árbol concreto, sino el bosque; o una montaña concreta, sino las montañas en general, o bien un túmulo o templo escalonado en calidad de «montaña sagrada». Por último, el símbolo puede estar difuminado en un entorno mítico de carácter «esotérico», que sólo los iniciados pueden comprender: éste es el caso del *mandala* indio, del «huevo cosmogónico» órfico, del *kundalini* hindú, o del *uroboros* de los alquimistas.

Lamento no poder plasmar en esta obra, por lógicos motivos de espacio, la poesía y el misterio que rodean a estas creaciones intelectuales. Me veo obligado a reproducir los símbolos y mitos que enumero en una versión sintética, que yo me atrevería a calificar de «sin alma». Téngase pues esta recopilación como un trabajo meramente ilustrativo. Si tiene un ulterior interés por estas materias, deberá ampliar estos contenidos con otras fuentes más extensas. Evidentemente, como expresé más arriba, ha de ser consciente de que ciertos ámbitos tienen un ligamen cultural más allá de factores geográficos: podemos encontrar analogías más acentuadas entre las zonas de influencia indoeuropea (India, Persia, Grecia,

Norte de Europa), semita (Canaán, Babilonia, Asiria, Arabia), o sinoaltaica (China, Mongolia, Tíbet, Indochina), que entre culturas de distintos ámbitos entre sí. No obstante, aun en áreas culturales diferentes es posible encontrar analogías en absoluto casuales.

Aunque los símbolos han ido ganando en complejidad, siguen manteniendo su frescura y su carácter prístino en numerosos mitos universales. Lo que no deja de ser sorprendente, teniendo en cuenta su enorme antigüedad. Su enumeración —que por otro lado no es limitativa — tiene un claro objetivo: tratar de averiguar hasta qué punto puede existir un sustrato mítico, un código universal, que se halle en la base de la cultura de los distintos pueblos de nuestro planeta. Por supuesto, vuelvo a insistir, la tabla 20 no puede ser ni es completa. Difícilmente podría serlo. Aunque en todo caso, el material que presentaré es suficientemente amplio como para poder tener una visión de conjunto sobre el tema.

* * * * *

Del mismo modo que la serpiente o el pájaro son símbolos universales (y primigenios), también podemos encontrar mitos, cuentos o tradiciones (usos y costumbres) que tienen alcance mundial. Desde mi punto de vista, ninguna de estas homologías puede calificarse como «natural», en el sentido de que sean lógicas y razonables dada la forma común de pensar en la especie humana.

F. Max Müller, investigador sagaz y capacitado como pocos, pone al menos tres ejemplos de dichas homologías universales. El primero de ellos es un motivo común en el mitema de la «bajada a los Infiernos»; se trata en concreto de la imagen del «puente de los Infiernos» (conocido asimismo como «puente peligroso»), tema recurrente (junto al del perro del submundo, el río o lago del Infierno, o el alimento de los muertos) en este conocido arquetipo mítico. Entre los persas el puente de Chinvat parte del monte Alburz y se dirige al Cielo. Las almas puras lo consideran muy ancho; las almas perversas lo encuentran muy estrecho, y caen al Infierno (J. A. Coleman). En *Mitología comparada* (página 211) encontramos el siguiente texto de Max Müller: «Hay una concepción semejante en el puente Es-Sirat, que se extiende por encima del Infierno mahometano, y que es más fino que un cabello y más afilado que el corte de un sable. Por su parte, los judíos, cuando llegaron a creer en la inmortalidad, imaginaron un puente del Infierno por donde debían pasar, cuando menos, las almas sin fe. Mr. Tylor encuentra esa idea de un puente en Java, en la América del Norte y en la del Sur, y muestra cómo en Polinesia el puente se sustituye por canoas, que deben servir a las almas para atravesar el gran abismo».

Del mismo modo, Max Müller hace notar otras coincidencias en la Tradición Universal; esta vez por lo que se refiere a ciertos cuentos o relatos más o menos populares. Por poner un ejemplo, destaca las concomitancias entre la cultura europea y la zulú (*Mitología comparada*, página 173 y siguientes): así, Pulgarcito, Gretel, o Jack (el matador de gigantes), tienen un equivalente en el travieso Uhlakanyana de este pueblo de África meridional. Este último cuece viva a la madre de un caníbal; al igual que Gretel, que hace cocer a la bruja caníbal en su propio horno. En otra historia (alemana) un cocinero da a su pinche dos perdices para que las ase, pero éste, que tiene hambre, se come una de las dos; cuando el cocinero le pide una, y luego la otra, el pinche le dice: «pues ésta es la otra». Esta misma anécdota la repite Uhlakanyana al enseñar a una pantera a amamantar a sus dos cachorros «de uno en uno», cuando en realidad se había comido uno de los dos. Podría aducirse que dichas coincidencias son producto de una «contaminación» de la tradición europea en África, como consecuencia del colonialismo. Pero el hecho es que los cuentos zulúes a los que se refiere Müller contienen anacronismos que convierten en improbable esta posibilidad: varias de las costumbres a las que hace referencia no existían entre los zulúes en tiempos del viejo mitólogo. Por ejemplo, cocer la carne usando piedras calientes (práctica conocida como *umu* entre los polinesios), el uso del *uhlakula* (o escarda de madera), etc.

Centrémonos seguidamente en el cuento tradicional (bien conocido) *de Jack y el tallo de judías*. Max Müller (*Mitología comparada*, página 213) escribe lo siguiente: «Mr. Tylor compara justamente la fábula de la viña y de la mujerona [entre los mandanes de Norteamérica] con el cuento de *Jack y el tallo de judías*, y da a conocer otros cuentos malayos y polinesios que traducen la misma idea. Entre los diversos medios gracias a los cuales se cree posible subir de la Tierra al Cielo, cita Mr. Tylor un robusto tallo de grama, una cuerda o una correa, una tela de araña, una escala de hierro o de oro, una columna de humo o el arco iris». Podemos encontrar un motivo similar en el mito del pueblo fali del Camerún, según el cual el primer humano (To Dino) descendió del Cielo a la Tierra por una mata de habichuelas (Issiaka-Prosper Laleye: «Las religiones del África negra», en Delumeau *et al.*, página 615). Una variante de este mito es la plantación, por parte de los dos niños de oro (un cuento de los hermanos Grimm), de dos lirios de oro, para que sus padres conozcan su estado (página 214): «Gracias a ellos podréis ver cómo nos va. Si están frescos, es que vamos bien; si se marchitan, es que estamos enfermos; si caen al suelo, es que hemos muerto». Esta misma tradición la hallamos en la historia de Hunahpú y Xbalanqué (en el *Popol Vuh* de los mayas quiché), en su bajada al Infierno (Xibalbá). Pero también en la Polinesia: «Así, cuando una partida de maorís va a marchar a la guerra, los sacerdotes clavan en la tierra palos que representan a los guerreros: aquel cuyo palo es derribado por el viento se supone que debe caer en el campo de batalla» (Max Müller: *Mitología comparada*, página 215). El filólogo y mitógrafo germano-británico se pregunta si hay algo humano que inspira dichas historias, sin que sea necesario admitir una vinculación histórica entre todas estas culturas. Es decir, se cuestiona si estos cuentos y estas fábulas tienen algo de «natural».

E. Cosquin, en su artículo «Sobre el origen y la propagación de los cuentos populares europeos» (recogido en la *Antología de cuentos* de Ramón Menéndez y Pidal. Editorial Labor, 1955), hace referencia a otra llamativa analogía entre las tradiciones de la India, Europa, Irak y Birmania: un joven adquiere un anillo mágico; después de diversas aventuras cierto personaje malvado se lo roba y él lo recobra posteriormente gracias a la colaboración de tres animales a los que había ayudado antes. En todas estas tradiciones culturales —tan distintas entre si— encontramos una homología no sólo en el tema general del relato, sino también en ciertos detalles: por ejemplo, en todos los casos el ratón, para hacer estornudar al enemigo de su bienhechor —y obligarle a expulsar el anillo que tenía en la boca—, le mete el rabo en la nariz. El mismo autor rechaza la posibilidad de que tales cuentos sean el último reflejo de los antiguos mitos, o la cristalización de unos símbolos determinados entre sociedades «salvajes». Según él, todos ellos tendrían origen en la India y, de una forma u otra, de allí se difundirían a otras partes del entorno euroasiático. Sin embargo, esta interpretación choca con la evidencia de que sociedades bien lejos del alcance de la influencia hindú, como las africanas, también comparten una tradición común con el resto del mundo.

Como botón de muestra de lo que digo, nótese la siguiente historia, tal como la relata James Frazer (*La Rama Dorada*): un cierto país es devastado por un monstruo o dragón acuático (pues vive en el mar, en un lago o en una fuente). El dragón destruiría la entera población del reino si no se le dotara regularmente de una víctima, generalmente una doncella virgen. Muchas de ellas han perecido de este modo, llegando el momento de sacrificar a la hija del propio rey. Ésta es expuesta al monstruo, pero he aquí que llega un joven de humilde familia que con arrojo y valor mata al monstruo, salva a la doncella, y como premio recibe del rey la mano de la princesa. Esta historia la encontramos en las islas Maldivas, en Japón, en Vietnam, en Escandinavia, en Escocia, en Senegambia… Evidentemente, estamos hablando de la leyenda de San Jorge y el dragón (o del rescate de Andrómeda a manos de Perseo).

Pero la coincidencia más universal —y extravagante— es una tradición llamada *couvade*. Es decir: «cuando nace un niño, es el padre quien se mete en la cama, simulando estar débil y cansado; mientras tanto la madre se hace cargo de los quehaceres domésticos». Esta costumbre fue mencionada por Marco Polo en su viaje a China (más concretamente en la provincia de Kardandan, posiblemente en la parte occidental de Yunnan), pero según Estrabón

existía entre los íberos (y pervivió hasta hace algo más de un siglo entre los vascos); y se encuentra también en Córcega, en las orillas del Mar Negro, en Borneo, en Siberia, en Groenlandia, en Surinam, en África y en las dos Américas... (Max Müller, *Mitología comparada*, páginas 217-223). Es decir, prácticamente en todo el mundo. He aquí esta costumbre, entre los indios del Amazonas, tal como es descrita por el explorador británico P. H. Fawcett (*A través de la selva amazónica*. Ediciones B, 2008): «Una de esas [costumbres nativas] consiste en que el marido de una mujer que va a tener un hijo va a la cama con su cabeza vendada, y allí se queda, gimiendo y lamentándose, durante cuatro días. Entre tanto la mujer pare al niño con la facilidad usual entre esos indios, y atiende al pobre marido, alimentándolo con té de maíz, mientras los vecinos se reúnen alrededor para simpatizar con las agonías que la naturaleza cruel infringe al infortunado padre». Max Müller se vuelve a plantear si éste no es —realmente— un impulso «natural» de la naturaleza humana: «Pensándolo detenidamente, nos sentimos dispuestos a admitir que procede de alguna fuente secreta, de un sentimiento humano cuyos efectos ha podido modificar la civilización, sin borrarlo ni hacerle desaparecer por completo» (*Mitología comparada*, página 223). ¿El llamado «inconsciente colectivo», en términos de Carl G. Jung?. Intentaremos encontrar una respuesta más abajo, en esta misma sección.

Incluso la tradición tan europea de horadarse las orejas para ponerse pendientes tiene un carácter ancestral, y se practica en todo el planeta. Por no hablar del anillo de compromiso: es una costumbre pagana que simboliza la cadena con la que la mujer quedaba atada a su marido (practicada asimismo en la península malaya). Así pues, hemos de plantearnos, como lo hace F. Max Müller, si es o no verosímil que un mito, fábula o costumbre, existente en regiones muy alejadas, haya podido nacer de forma independiente en todas esas regiones por efecto de un estado de cosas análogo (una forma común de pensar, por ejemplo), o bien es producto de contactos a larga distancia en el tiempo y en el espacio. Por poner un ejemplo de esta última eventualidad, repasaremos una obra de J. MacMillan Brown: *Peoples and Problems of the Pacific*. Este autor fue una autoridad en el estudio de la cultura polinesia. Fue profesor de Historia y Economía Política en el Canterbury University College entre 1874 y 1895, y uno de los filólogos más señalados de su tiempo. En contraste con eruditos más tempranos, sostenía que «la verdadera clasificación de las afinidades lingüísticas depende no de su gramática, sino de su fonología». A partir de este razonamiento argumentó que, a pesar de sus evidentes similitudes, los diferentes dialectos polinesios difieren apreciablemente de las lenguas melanesia, indonesia y malaya.

¿Y qué nos demuestra todo ello? Ni más ni menos que existiría una remota conexión entre Polinesia y Europa, la cual explicaría las coincidencias en los diversos mitos y costumbres que hemos expuesto más arriba, entre dos regiones situadas a decenas de miles de kilómetros de distancia. Tras cuarenta años de incesantes viajes por el Pacífico, MacMillan Brown llegó a la conclusión de que el lenguaje polinesio es una combinación de varias lenguas protoindoeuropeas. Esta amalgama podría haber tenido origen tanto en Indonesia como en Japón (donde residen los ainu). En lo que sigue presentaré algunos materiales obtenidos a partir de la lectura de este infatigable investigador.

Una de las mejores maneras de conocer la filiación de las lenguas es comparar sus numerales. Según MacMillan, el pueblo ainu se desgajaría de la familia protoindoeuropea cuando ésta sólo era capaz de contar hasta tres. Los números a partir del cuatro (*ine*) son compuestos sin ninguna conexión con la lengua protoindoeuropea. En el momento de dicha división, más allá de tres sería «y todo lo demás». Nótese el caso de los numerales en lengua tocaria. El tocario A (lengua indoeuropea perteneciente a un antiguo pueblo caucasiano instalado en el Turquestán chino) parece conservar la raíz *sa* del número uno en indonesio (no tiene nada que ver con el *ekas* sánscrito, o el *unus* latino); y sus numerales dos y tres son muy similares a los de la lengua ainu del Norte de Japón (*wu* y *tre*, respectivamente). Bastante más evolucionada es la lengua madre de todas las lenguas indoeuropeas (el protoindoeuropeo) en el momento de la división, hace más de 3.000 años, entre lenguas *centum* y *satem*. Entonces ya sería posible contar hasta cien, puesto que la mayoría de las lenguas indoeuropeas

comparten una raíz parecida. Sin embargo, al llegar a mil la forma varía dependiendo de cada una de ellas.

Así pues, a medida que nos desplazamos de Este a Oeste la cultura —expresada por sus numerales— se va haciendo cada vez más diversa, más compleja, y más evolucionada; lo que daría fe de una migración desde un estado «primitivo» de desarrollo hasta otro más «avanzado». Y en términos geográficos: desde el Pacífico hasta las diferentes partes del mundo. Como es lógico, esta migración requeriría milenios para pasar de un estadio de desarrollo que a duras penas podía contar hasta tres, a otro en el que ya era posible contar hasta cien. De este tema hablaremos, más a fondo, en la tercera sección; cuando nos preocupemos por localizar la «raíz del mito». (Véase, a este respecto, la tabla 25, que compara los numerales del 1 al 5 entre lenguas indoeuropeas y austronésicas).

* * * * *

Claude Lévi-Strauss (1908-2009), célebre antropólogo y mitólogo franco-belga, comparte con F. Max Müller la importancia de la lengua como estructuradora de las culturas, y por tanto, también de las concepciones míticas, hasta el punto de afirmar que «para que el procedimiento sea legítimo hay [que cumplir] la condición de que se manifieste un isomorfismo entre el sistema de los mitos, que es de orden lingüístico» (*Mitológicas* I, página 35). Ello implica que, como hace el sabio anglo-alemán (el cual estudia preferentemente el mito del ámbito indo-europeo), se centre en las concomitancias dentro de una misma área cultural: «Partiremos de un mito, proveniente de una sociedad, y lo analizaremos recurriendo inicialmente al contexto etnográfico, y después a otros mitos de la misma sociedad. Ampliando progresivamente la indagación pasaremos seguidamente a mitos originarios de sociedades vecinas, no sin haberlos situado también a ellos en su particular contexto etnográfico. Alcanzaremos progresivamente sociedades más lejanas, pero siempre a condición de que entre unas y otras se hayan demostrado, o puedan postularse razonablemente, vínculos reales de orden histórico o geográfico» (*Mitológicas* I, página 11).

A diferencia de los «compiladores», Lévi-Strauss desconfía de las generalizaciones de aquellos que comparan mitos, o mitemas, de diferentes áreas culturales: «Si la distancia histórica o geográfica entre los casos considerados es demasiado grande, sería inútil querer vincular un aspecto a otro del mismo tipo, y pretender explicar por la huella o la supervivencia una analogía superficial entre dos aspectos de los que una crítica interna, cada vez, no habría profundizado independientemente el sentido. Pues incluso el análisis de un caso único, aunque esté bien fundamentado, enseña a desconfiar de axiomas como los enunciados por Frazer» (*Myhtologiques* II, página 401). Dichos axiomas son llamados generalmente «mitemas», o «motivos míticos». Según Lévi-Strauss, los mitos son fenómenos tan complejos que no permiten su reducción a fenómenos de orden inferior; por ello sólo se pueden abordar estudiando sus relaciones internas, su sistema original. De ahí que su método antropológico (y mitológico) sea conocido como «estructuralista».

En su método, los «mitemas» son «frases cortas» (o elementos, o esquemas latentes) que enlazan las secuencias esenciales del mito (el relato, o presentación de acontecimientos en orden sucesivo). De este modo estudia las transformaciones o variaciones del mito, que es dinámico, pues evoluciona (en el tiempo y en el espacio) hacia diferentes versiones, que sin embargo no alteran la estructura profunda del mismo: «A partir de un mito elegido, ya que no arbitrariamente, sí en virtud del sentimiento intuitivo de su riqueza y fecundidad, y analizándolo luego de acuerdo con las reglas planteadas en anteriores trabajos, constituimos para cada sucesión el grupo de sus transformaciones, sea en el interior del mito mismo, sea elucidando las relaciones de isomorfismo entre sucesiones extraídas de varios mitos provenientes de la misma población» (*Mitológicas* I, página 12).

La estructura del mito —desde su punto de vista— es universal, hasta el punto de pergeñar la llamada «fórmula canónica» (en la que no entraré aquí), puesto que —supuestamente— la

mente humana mantiene una estructura invariable, lo que asegura su continuidad: «Todos los mitos poseen la función de presentar una mediación intelectual de los problemas fundamentales de una concepción social, de un lado, y todos los mitos son variantes de una estructura profunda harto universal» (José Antonio Pastor Cruz. *Corrientes interpretativas de los mitos*. Capítulo 5: «El estructuralismo de Lévi-Strauss»).

Ello no obstante, resulta complicado establecer grandes clasificaciones, o intentar aprehender los «motivos universales»: «Mas no esperamos observar la etapa en la que la materia mítica, disuelta primero por el análisis, cristalizará en la masa, ofreciendo por doquier la imagen de una estructura estable y bien determinada. Aparte de que la ciencia de los mitos está en sus balbuceos y debe darse por muy satisfecha con sólo que obtenga esbozos de resultados, desde ahora tenemos la certidumbre de que la etapa última no será alcanzada jamás, pues aún suponiéndola teóricamente posible, no existe ni existirá nunca población o grupo de poblaciones cuyos mitos y etnografía sean objeto de conocimiento exhaustivo» (*Mitológicas* I, página 13). Así, el citado autor ve difícil y laborioso establecer un *corpus* de arquetipos o mitemas de alcance universal: «Nos hemos guardado de invocar las clasificaciones preconcebidas en mitos cosmogónicos, estacionales, divinos, heroicos, tecnológicos, etc. También aquí toca al mito mismo, sometido a la prueba del análisis, revelar su naturaleza y situarse en un tipo; meta inaccesible al mitógrafo mientras se funda en caracteres externos y arbitrariamente aislados» (*Mitológicas* I, página 14). Puesto que, a su parecer, «lo mismo que los ritos, los mitos son interminables» (*Ibid.*, página 15).

Esta aparente «humildad» en sus propósitos, y en su método, que rechaza la –pretendida– «arbitrariedad» de los mitólogos generalistas (los cuales no son tan escrupulosos –como Lévi-Strauss– en la compartimentalización de los ámbitos lingüísticos y sociales), parece entrar en contradicción con la aplicación de su propio método, que como hemos visto se fundamenta en una supuesta «fórmula canónica» de los mitos, explicable –según dicho autor– por la estructura común del cerebro y la mente humanos. (Dicha «fórmula canónica» fue dejada de lado en su obra cumbre: *Mitológicas*.)

Claude Lévi-Strauss se inscribe en una corriente cientifista, materialista, determinista y realista (*Mitológicas* I, páginas 35-y 36) que concreta en un lenguaje lógico-matemático, con la pretensión de ser sistemático y conciso en sus planteamientos: «Si el análisis estructural de los mitos tiene porvenir, la manera como en sus comienzos haya escogido y utilizado sus conceptos deberá ser objeto de una severa crítica... Las categorías groseras que utilizamos como herramientas adoptadas un poco al azar deberán ser analizadas en categorías más finas y aplicadas metodológicamente. Sólo entonces los mitos serán susceptibles de un análisis lógico-matemático verdadero» (*Mitológicas* I, página 39). Desde mi punto de vista, esta concepción «cientificista» del estudio de los mitos entra en contradicción con la propia naturaleza del alma humana, en un estado «primitivo» de desarrollo (en el sentido de «primordial», o «fundante»). Mi pregunta es: ¿aplica el ser humano estándar esa lógica y aquellos principios? Si aceptamos, como hacen la mayor parte de los «mitógrafos», que el mito, así como el símbolo, constituye un lenguaje «primario», basado en la evocación de ideas, o en la poesía, más que en la razón o el intelecto (el *logos* de los griegos), ello es algo difícil de aceptar.

Claude Lévi-Strauss, dentro del ámbito conceptual y metodológico que se ha marcado, da mucha importancia a la llamada «tradición»: «Los mitos carecen de autor: desde el instante en que son percibidos como mitos, sea cual haya sido su origen real, no existen más que encarnados en una tradición» (*Mitológicas* I, página 27). De ésta vamos a hablar seguidamente.

* * * * *

En *Ecos de la Atlántida* expuse que los preservadores de la Tradición (llamada alternativamente Filosofía Perenne) la habrían hecho perdurar de dos maneras: a través de un

legado material, que se plasma en edificaciones monumentales o en artefactos tecnológicos, y de un legado inmaterial, que se traduce en «mensajes ocultos» (o criptogramas), insertos en la «memoria oral» de los pueblos, en el «mapa del Cielo» (el Zodíaco), así como en el lenguaje (en cualquiera de sus manifestaciones). Esta tradición inmaterial se expresa de variadas maneras: como símbolos, como mitos, como *folklore* o como religiones más o menos «normalizadas».

La «tradición primordial», según René Guénon (una de las principales autoridades en esta materia), es aquello que explica las distintas «concordancias» en el sustrato simbólico, mítico, folklórico o cultural (e incluso monumental) de las distintas sociedades repartidas por todo el mundo: «Cuando se encuentran semejantes concordancias por doquier, ¿no estamos ante algo más que un simple indicio de la existencia de la tradición primordial?» (*Símbolos fundamentales de la ciencia sagrada*, páginas 25-26). De acuerdo con este autor, tal «tradición primordial» es preservada por una especie de «comité internacional» que él llama «los guardianes del centro supremo», y que G.I. Gurdjieff (véase más abajo) denomina como la Hermandad de los Hombres Sabios (*Meetings with Remarkable Men*, página 38). A este respecto, René Guénon escribe lo que sigue: «Para que pueda ser así [esta preservación de la Tradición], es preciso que haya en cada forma tradicional una o varias organizaciones constituidas en esa misma forma, según todas las apariencias, pero compuestas por hombres conscientes de lo que está más allá de todas las formas, es decir, de la doctrina única que es la fuente y esencia de todas las otras, a saber: la tradición primordial» (*Símbolos fundamentales de la ciencia sagrada*, página 75).

Otro místico del siglo XX, George Ivanóvich Gurdjieff, estaba firmemente convencido de que el mundo antiguo ideó unos sistemas de encapsulación de las ideas con el fin de preservarlas a lo largo del tiempo. En su obra *Meetings with Remarkable Men* escribe (página 87): «Por este tiempo Pogossian [un amigo] y yo habíamos llegado a la conclusión de que realmente había "cierta cosa" que cierta gente sabía en el pasado, pero que ahora este conocimiento había sido olvidado. Habíamos perdido toda esperanza de encontrar ninguna clave que nos orientase a tal conocimiento [perdido] en la ciencia exacta contemporánea, en libros contemporáneos, o a partir de la gente en general, y por ello dirigimos toda nuestra atención a la literatura antigua». Gurdjieff acuñó, en su obra *Los relatos de Belcebú a su nieto*, el término «legominismos» para aludir a los elementos de la Tradición que encierran, de forma resumida (encriptada y codificada), una serie de conceptos esotéricos. Entre los recursos empleados podríamos destacar objetos (el Tarot), estructuras materiales (las pirámides de Gizeh, o la famosa Esfinge), tradiciones populares (el Carnaval), arquetipos humanos (el «loco inspirado», a la manera del Arlequín, de origen sufí), o ciertos elementos del *folklore* (los cuentos, las danzas en corro). A todos estos recursos hay que añadir algunos más: los símbolos y los mitos, así como los juegos. La base de estas tradiciones radica en la llamada «memoria oral», que según Jean Bottéro (*La plus vieille religion*, página 64) es «más rica y torrencial, y mucho más antigua, también».

Una de sus formas, el *folklore*, calificado por algunos como el «alma del pueblo» (Johann Gottfried Herder, entre ellos), sería —según Guénon— una de las estrategias conscientes de los «guardianes del centro supremo» para salvar la Tradición del olvido: «Cuando una forma tradicional está a punto de extinguirse, sus últimos representantes pueden muy bien confiar voluntariamente a dicha memoria colectiva lo que de otro modo se perdería sin remedio; es, en suma, el único recurso para salvar lo que puede salvarse en cierta medida» (*Símbolos fundamentales de la ciencia sagrada*, página 29). Pues, según Guénon, lo que tiene apariencia de popular, no lo es sin embargo: «El interés profundo de todas las tradiciones llamadas populares reside sobre todo en el hecho de que no son populares en su origen». Son más bien creación de los «preservadores de la Tradición», los cuales emplean al pueblo meramente como «vehículo» de propagación del mensaje oculto, sin que aquél sea consciente de ello: «La única incomprensión del vulgo es garantía suficiente de que lo que poseía un carácter esotérico no será así despojado de ese carácter, sino que permanecerá solamente como una

especie de testimonio del pasado para aquellos que, en otros tiempos, sean capaces de comprenderlo» (*Símbolos fundamentales de la ciencia sagrada*, páginas 29-30). En la tercera sección de este trabajo destacaré algunos indicios que podrían otorgar credibilidad a este argumento.

Aquí entramos en una serie de consideraciones, relacionadas con el concepto de «comunicación» y/o «secreto» del «mensaje oculto», de las que tuve ocasión de hablar en mis libros *El conocimiento secreto* y *Temas de historia oculta (Las doctrinas prohibidas)*. No me extenderé sobre este asunto. Sólo diré que sobre este aspecto Guénon es claro y preciso: el símbolo, la unidad básica de significado de la Tradición, no es accesible a todo el mundo. Él dice literalmente, del símbolo, que es el «medio de expresión normal de toda enseñanza iniciática auténtica» (*Símbolos elementales de la ciencia sagrada,* página 67). Entendida la «iniciación» como un «segundo nacimiento», o como un paso «de las tinieblas [de la ignorancia] a la luz [del verdadero conocimiento]» (*Símbolos elementales de la ciencia sagrada*, página 156).

Subsumido en el *folklore* (cuentos, leyendas, epopeyas, canciones populares, etc.), en el mito, o incluso en la religión normalizada, el conocimiento se revela sólo ante quien «quiere» (o puede) ver, no ante el profano que busca el sentido literal (Marcos 8, 18: «Teniendo ojos, ¿no veis? Y teniendo oídos, ¿no oís?»). Según Guénon, las grandes verdades son sólo transmisibles a través de los símbolos, «que sin duda, despistarán a muchos, pero que las revelarán con toda claridad a los ojos de los que saben ver» (*Símbolos fundamentales de la ciencia sagrada*, página 18). Los símbolos no sólo hay que conocerlos: hay que saber interpretarlos, pues suponen un lenguaje tan —o tan poco— claro como el del mundo profano, siempre que se lean desde un punto de vista esotérico (no exotérico, como suele ser habitual).

(*Esotérico* significa «dentro del velo». *Exotérico* es «fuera del velo». Esotérico es todo aquello que guardan para sí los «iniciados» o «adeptos» en una disciplina oculta. Exotérico es aquello que se comunica a las masas, y es por tanto «doctrina revelada». Ello ocurre tanto en el mundo del mito, como del arte, como de la religión. Véase mi libro *El conocimiento secreto*.)

Como he adelantado más arriba, el dominio del simbolismo supone el acceso a una serie de códigos y de significados extraños a la mentalidad moderna. El esoterismo es, pues, un residuo de un pasado muy lejano, en el que el conocimiento es preservado mediante reglas aplicables al lenguaje poético (la evocación, la metáfora, la analogía, la intuición), no al lenguaje cartesiano-científico predominante en la actualidad: «[El simbolismo] se ha convertido en un modo de expresión completamente extraño a la mentalidad moderna... porque, por lógica, el hombre [actual] tiende a desconfiar de lo que no comprende» (*Símbolos fundamentales de la ciencia sagrada*, página 16). El simbolismo ha sido empleado para encapsular conocimientos, ensartados (como en un collar de cuentas) en el hilo de la Tradición, ya se exprese ésta como mito, como doctrina religiosa o como *folklore*. Este último sería, pues, una «supervivencia» del pasado, preservada de cara a transmitir los conocimientos ocultos, de generación en generación, a través de la «memoria oral» del pueblo.

La «memoria oral» es, como he anticipado, la «madre del *folklore*» (en palabras de Giorgio de Santillana y de Hertha von Dechend: *El molino de Hamlet*, página 165). ¿Y cómo perdura? A través de cuatro mecanismos: 1) La compilación de conjuros, epopeyas o ritos. 2) El relato literal, sin fallos. 3) La sacralización de la Tradición. 4) La constitución de escuelas o academias de rapsodas, sacerdotes, brujos o chamanes que preservan este legado de generación en generación. Robert D. Craig, en su obra *Handbook of Polynesian Mythology* (página 211), destaca cómo al bardo polinesio (en este caso el *orero* de Tahití) literalmente le «va la vida» en la perfecta dicción y transmisión pública de plegarias, cantos, bendiciones o invocaciones: «Tenía que representar estos intricados y largos cantos sin dudar y sin error. Equivocarse le podía costar la vida». Hasta tal punto se valoraba el perfecto ajuste al *canon* del narrador, del sacerdote o del bardo de las sociedades antiguas; y por ello no podemos dudar de que la tradición llegada hasta nuestros días es fiel al modelo original. Para asegurar la solvencia de estos «profesionales de la tradición» existían escuelas (llamadas *whare-kura*

entre los maoríes de Nueva Zelanda, o «casas de la vida» en Egipto) en las que se recitaban temas mitológicos, encantamientos, liturgias o canciones, que los estudiantes debían aprender de memoria, sin cometer fallos (Robert D. Craig, páginas 20 y 21; Jan Assmann, página 97).

A través de dicha «memoria oral» normalizada fueron transmitidos los principales tesoros de la mitología griega de los tiempos heroicos, gracias a la labor de rapsodas como Homero o de compiladores como Hesíodo (nótese la alusión, más arriba, de Gurdjieff a la labor de su padre como bardo, y cómo éste transmitió de forma fiel la Epopeya de Gilgamesh, antes de que ésta fuera recuperada en las tablillas acadias). La poesía heroica (madre del mito griego o sumerio) sería la más «pura», pues —según Guénon— estaría menos contaminada por la fantasía popular. Esta última, subsumida en el *folklore*, constituiría un conjunto menos fiel a la Tradición en su sentido literal (es el caso de los cuentos o las leyendas); pero si los «símbolos» (unidades de significado) han sido conservados, los «preservadores de la tradición» podrán recuperar el mensaje oculto, mediante su desencriptación y ensamblaje.

A este respecto, Juan García Atienza dice en su *Historia no contada* (página 66), que el cuento es una forma de iniciación de las mentes simples. El cuento forma parte de la «tradición popular» (el *folklore*). Pero, ¿qué es ésta?

* * * * *

Ya hemos visto (véase más arriba) que René Guénon considera que el *folklore* no es realmente «el alma del pueblo», sino una mera estrategia de «los guardianes del centro supremo» (sea lo que sea lo que eso signifique) para preservar la Tradición, consistente en encapsular una serie de mensajes o símbolos en determinados pasatiempos populares (los cuentos, los juegos, o cualquier otro tipo de distracciones) para, por un lado, difundirlos entre los que tengan «ojos para ver» (sin por ello revelar el secreto), y por otro lado transmitirlos de generación en generación literalmente «sin que se note». En definitiva, el *folklore* sería un «receptáculo» construido de manera artificial por una élite mundial para transmitir información reservada a través de un medio invisible al ojo del pueblo (porque, como se suele decir, «los árboles no dejan ver el bosque»). Ello explicaría por qué, a pesar de las particularidades locales de las tradiciones nacionales, por lo que se refiere al *folklore*, cabe encontrar tantos puntos de contacto entre unas culturas y otras.

Pero ¿qué sucede cuando las «élites» de una determinada cultura, los llamados «preservadores de la Tradición», sucumben a la aculturación, o al agotamiento de su tradición cultural, como consecuencia del imperialismo, del sometimiento de unos pueblos a otros, o de la adopción de un nuevo *corpus* de creencias, impuesto por una cultura dominante? El primer paso en el camino de la destrucción de una cultura es la pérdida de su lengua, tal como aseguran Alexander y Archibald Stevenson Thom en el artículo «Cromlechs y menhires, geometría y astronomía en el Neolítico» (E.C. Krupp: *En busca de las antiguas astronomías*, página 59): «El lenguaje se puede deteriorar y hacerse inefectivo. Si se pierde, también se perderá gran parte de la cultura de los hombres que lo usaron». No sólo la lengua, sino también algunos elementos del *folklore* son la garantía de que el patrimonio cultural de una sociedad se preserve en el tiempo. Así por ejemplo, los nativos norteamericanos dicen que «siempre serán una nación si reverencian la pipa» [de la paz]. En un relato muy común en Norteamérica, la «piedra de las antiguas historias» (en representación de la «memoria oral») dice a la gente: «Mis historias han sido narradas. Ahora guardadlas en vuestras cabezas y explicadlas a vuestros hijos y a los hijos de vuestros hijos, a lo largo de las edades» (Arthur Cotterell: *World Mythology*, página 268).

Cuando las culturas tradicionales mantenían intactos sus usos y costumbres (con lo que ello tiene de bueno y de malo), existían sociedades secretas que tenían como principal objetivo preservar y transmitir la Tradición. Entre los celtas estaríamos hablando de los druidas; entre los polinesios de Hawaii tendríamos a los *kahuna* (a los que tendremos ocasión de conocer en la tercera sección de este libro). Pero cuando dichos pueblos son dominados por

culturas extranjeras, sus antiguas tradiciones desaparecen, mutan, o pura y simplemente se convierten en otras muy diferentes (evolucionan). En Melanesia, por ejemplo, la llegada de los occidentales supuso la implantación de un tipo de creencias que Mircea Eliade denominó como «cultos cargo»: «Temas que provienen de un complejo cultural ajeno son acogidos en el seno de una tradición autóctona mediante un proceso de asimilación sincrética» (Joseph Campbell, página 110). En muchas ocasiones, se establecen doctrinas «eclécticas», que combinan aspectos nativos y otros extraídos de la «cultura dominante». Es el caso nuevamente de Oceanía, donde a partir de la tercera década del siglo XIX se desarrollaron una serie de cultos cristiano-polinésicos: Mamaia en las Islas Sociedad (1826), Siovili en Samoa (1830), «cultos cargo» en Melanesia tras la segunda guerra mundial, etc.

Más adelante, al hablar de algunos mitos específicos (Creación del Ser Humano, el Diluvio), aludiré a la supuesta influencia de los misioneros en la conformación de ciertos mitos y mitemas de regiones como Polinesia o Siberia, los cuales son asombrosamente parecidos a los del Génesis bíblico. Veremos que el genetista y experto en cultura austronesia Stephen Oppenheimer, en su obra *Eden in the East,* minimiza la influencia que pudieron tener los citados «misioneros» en los citados *corpus* mitológicos. En primer lugar, porque los mismos nativos polinesios aseguran que tales mitos son autóctonos, y muy antiguos (anteriores a la llegada de los occidentales), y en segundo lugar porque los «misioneros» no lo tuvieron fácil para imponer sus propias creencias. Stephen Oppenheimer (página 471) señala, por ejemplo, cómo en el año 1806 los nativos de Tonga atacaron violentamente una expedición de cristianos (mataron a tres, seis huyeron y uno renunció al cristianismo y casó con una nativa), sin que éstos consiguieran imponer «aún» su propio concepto del mundo.

Ello no obstante, el cristianismo ha sido una de las corrientes que más tradiciones locales ha desmantelado. En el libro *World Mythology* (Arthur Cotterell, página 106) encontramos el siguiente párrafo, de por sí muy revelador: «Como cualquier otra religión, las iglesias Católica y Ortodoxa hicieron todo lo que pudieron para acabar con las creencias primitivas [de Europa], evitando que los sabios conocieran las "fábulas" y cortando las lenguas de los bardos y aedos ambulantes». Por su parte, Julius Scammon Rodman escribe, en *The Kahuna Sorcerers* (página 32): «En su celo por propagar el dogma cristiano, y a través de ello ganar provecho político y económico sobre los jefes nativos, los misioneros de Boston, que llegaron a la isla [de Hawaii] en varias oleadas hasta finales del siglo XIX, actuaron con igual dureza contra los practicantes de cualquier otra orden religiosa. Con su severa supresión de las profundas artes de curar a través de la plegaria, de la proyección de *mana*, y de la administración de hierbas medicinales, las cohortes de Jesús dieron un golpe mortal al corazón de la cultura tradicional hawaiana».

Como veremos más adelante, el cristianismo emergente fue sumamente eficaz en su propósito de eliminar buena parte de la tradición autóctona europea, que fue posteriormente sustituida por otra que, o bien es puramente cristiana (o judaica), o está contaminada por elementos clásicos (griegos y romanos). Es por ello que en la actualidad Europa continental (con excepción de Grecia y de los países nórdicos) es la zona más carente de «motivos míticos universales» de todo el planeta. Pero a la vista de la tabla comparativa de mitos universales (tabla 20), el cristianismo no consiguió acabar con la tradición de los pueblos con una fuerte influencia chamánica, sea cual sea su emplazamiento.

De acuerdo con Josep Maria Fericgla (*Los chamanismos a revisión*, página 203), «el chamán es un individuo visionario inspirado y entrenado para descodificar su imaginería mental. Siguiendo sus propios intereses, en nombre de la colectividad a la que sirve y con la ayuda de lo que concibe como sus espíritus aliados o guardianes, entra en un trance extático profundo o excursión psíquica sin perder la consciencia despierta de lo que está viviendo... Durante este estado de dialogismo mental, su ego soñador establece relaciones con entidades que el chamán vivencia como de carácter inmaterial y puede, hasta cierto punto, que depende de su poder personal sobre tales entidades inmateriales (o de su inconsciente), modificar el orden del cosmos invisible con el fin de restablecer la armonía social y la salud». Esta magnífica definición del chamanismo nos da pie a mencionar uno de los mayores

crímenes del dogmatismo cristiano: el exterminio de brujos y brujas de la tradición occidental, nuestros propios chamanes, los cuales —como aquéllos— hacían uso de sustancias psicotrópicas para tener acceso al mundo paralelo de «los espíritus», y que eran el «último rescoldo» de la sabiduría antigua (pagana) en Europa. No lo consiguieron, sin embargo, en Siberia. Si observamos la tabla comparativa de los mitos universales (tabla 20), esta región, epicentro de los cultos chamánicos, es una de las que —en mayor medida— ha preservado la tradición primordial.

Creo que ya es hora de abordar el que es —si cabe— el más complejo aspecto del estudio de los mitos. Su profunda incardinación, no sólo en el mundo externo de las tradiciones culturales y de las sociedades secretas, sino también en el mundo interno de nuestro propio inconsciente.

* * * * *

Los «conceptos estrella» de Carl Gustav Jung, «arquetipo» e «inconsciente colectivo», han influido en el estudio de los mitos universales más de lo que dicho autor podría haber imaginado. Sea como sea, siempre aparecen en todo análisis del problema que se precie. Como he dicho más arriba, existen básicamente dos enfoques que pueden explicar la dispersión de los mitos, los cuales conservan prácticamente unas mismas constantes a lo largo del tiempo y del espacio: la difusión de una serie de temas míticos (mitemas), como consecuencia de movimientos de población, o bien de la influencia a larga distancia de sociedades o de «misioneros» de la Antigüedad que, no sabemos cuándo ni de qué modo, los introdujeron en distintas partes del mundo; o bien la «convergencia determinista», que presupone que el ser humano tiene en si (dentro de si) un universo de imágenes arquetípicas compartidas por el resto del mundo. En el primer caso, debería existir un «centro» (o «raíz») del mito; en el segundo, éste se almacena en un plano inmaterial, que los esoteristas han llamado éter, o *Akasha*, y los mitólogos junguianos han denominado como «inconsciente colectivo».

Joseph Campbell, uno de los abanderados del difusionismo mítico (desde la antigua Sumeria), no puede evitar reconocer que «al menos algunos de los arquetipos que aparecen en los cuentos maravillosos y las religiones no provienen de ningún manantial de la experiencia humana, sino de algún principio estructurador previo a la Historia, que incluso puede ser la causa de la Historia; a saber, la forma misma de la *psiquis*, en tanto función biológica del cuerpo humano» (*La dimensión mítica*, página 36). René Guénon, en su libro *Símbolos fundamentales de la ciencia sagrada* (página 39), se presta a considerar la tesis junguiana para descalificarla en origen, al señalar que el término «inconsciente» es inapropiado, siendo más aplicable el concepto «subconsciente» (según sus propias palabras, «el producto de las prolongaciones inferiores de la consciencia»). Ahondando aún más en lo dicho, Guénon distingue entre subconsciente y «supraconsciente», que —según él— escapa, por su misma naturaleza, de las investigaciones de los psicólogos. Pues no podemos dejar de recalcar que el sabio francés considera que lo que supuestamente pretende estudiar Carl Gustav Jung, los «arquetipos», se localiza en el «supraconsciente», que describe como «aquello por lo cual se establece una comunicación con lo suprahumano»; mientras lo «subconsciente» —remarca— tiende hacia lo «infrahumano». De ahí que considere que la concepción junguiana no sea más que una falacia, puesto que el psicólogo suizo habría tratado de hacer suyo un mundo (el de la trascendencia, que entra dentro del ámbito de lo «suprahumano») que está bien lejos del «mundo inferior» (el «subconsciente») en el que se sitúa en realidad, al hacer uso del concepto «inconsciente colectivo». En una hábil metáfora, Guénon considera que este artificio de Jung es una suerte de «espiritualidad al revés».

Pero he de aludir nuevamente a la casuística del chamán. ¿Accede éste, cuando afirma que entra en contacto con el «mundo de los espíritus», al «inconsciente colectivo», o bien al «subconsciente colectivo»? Si Guénon tuviera razón, este último estaría conformado por las imágenes y las ilusiones que son producto de nuestra experiencia (o tal vez de un «instinto»

que el género humano preserva en su código genético, como el resto de los animales vertebrados). ¿Es así? Continuemos.

Dejémonos de lucubraciones y de citas de terceros, y veamos lo que Jung dice de su propia teoría: «Un estrato en cierta medida superficial de lo inconsciente es, sin duda, personal. Lo llamamos inconsciente personal. Pero ese estrato descansa sobre otro más profundo que no se origina en la experiencia y la adquisición personal, sino que es innato: lo llamamos inconsciente colectivo» (*Arquetipos e inconsciente colectivo*, página 10). Y continúa señalando que los contenidos del inconsciente colectivo son los arquetipos. ¿Qué son éstos? Jung da mucha importancia al hecho de que «arquetipo» es un concepto muy antiguo, empleado por diversos autores clásicos: Filón de Alejandría, Ireneo, el *Corpus Hermeticum*, San Agustín, y el mismo Platón. En cierto momento, Jung señala que «arquetipo» es una perífrasis explicativa de la «idea» platónica: «Arquetipo no es una expresión nueva, sino que ya aparece en la Antigüedad como sinónimo de Idea en el sentido platónico» (página 70). Seguidamente explica que en el *Corpus Hermeticum* Dios es descrito como «idea primordial», empleando para ello el concepto «arquetipo». Ello nos dice mucho acerca de la filiación filosófica de su teoría, que es netamente «idealista», en el sentido platónico. Pues Jung se precia de seguir a Platón en su «teoría de las ideas» (las «imágenes primordiales»), y de ser su discípulo (página 73). Empleando como un ancho sayo la autoridad del clásico griego, establece que: «Si alguna parte me toca de estos descubrimientos, esa parte consiste en haber demostrado que los arquetipos no se difunden meramente por la tradición, el lenguaje o la migración, sino que pueden volver a surgir espontáneamente en toda época y lugar sin ser influidos por ninguna transmisión exterior». No nos ha de extrañar el profundo rechazo de Guénon (abanderado de la teoría de la Tradición) hacia esta postura, que por otra parte usurpa —de forma legítima o no, ese es un tema a considerar— el legado de Platón por lo que se refiere a su «teoría de las ideas».

Se haría muy largo y prolijo explicar en detalle su teoría de los arquetipos y del inconsciente colectivo. Por ello, sólo mencionaré unos apuntes que pueden ser útiles para que el lector realice su propia investigación con los medios a su alcance. Fundamentalmente, como hemos visto, el arquetipo junguiano alude a «imágenes colectivas» que no son recientes, sino arcaicas, primitivas. Éstas no son individuales, puesto que el arquetipo individual —en el sueño— es en todo caso diferente que en el mito. Como fenómeno colectivo, los «sabios» de la élite sistematizan los arquetipos, convirtiéndolos en fórmulas conscientes, bajo la dirección de una doctrina secreta (página 11). Ésta sería una expresión típica de la transmisión de los contenidos colectivos originariamente procedentes de lo inconsciente. En la era cristiana, como no podía ser de otra manera, el Dogma cristiano ha formalizado estos símbolos en el Credo y el Ritual (página 19).

Seguimos sin saber qué son los arquetipos, o cómo se originan (o al menos, yo aún no lo he conseguido averiguar), pero Jung establece sin ningún reparo que los arquetipos, las imágenes primordiales, están en la base de las homologías entre los mitos (las cuales he identificado en la tabla 20): «De lo inconsciente surgen efectos determinantes que, independientemente de la transmisión, aseguran en todo individuo la similitud y aun la igualdad de la experiencia y de la creación imaginativa. Una de las pruebas fundamentales de esto es el paralelismo, que podríamos calificar de universal, entre los temas mitológicos, a los que he llamado arquetipos a causa de su naturaleza de imágenes primordiales» (página 54). De ahí a afirmar que los arquetipos son vistos como mitos entre los pueblos sólo hay un paso (página 63). Y de ahí a una visión «espiritual» sólo queda dar un paso más: «La aparición de los arquetipos tiene un declarado carácter numinoso [del latín *numen*, «dios»] que, si no se quiere llamar "mágico", hay que llamar *espiritual*» (página 149). Es por ello que «el contenido esencial de todas las mitologías, de todas las religiones y de todos los ismos es de naturaleza arquetípica» (página 150).

Jung no se queda ahí, y a partir del estudio de los arquetipos y del inconsciente colectivo se atreve a lucubrar sobre conceptos tales como la «sincronicidad» (el estudio de las

coincidencias no casuales, sino causales), sobre la «clarividencia», sobre el continuo espacio-tiempo, y también sobre el «trance». No es mi propósito profundizar sobre estas materias. Sólo diré que Carl Gustav Jung abarca, con su teoría, prácticamente todas las materias que hemos estudiado en esta primera sección de la obra; eso sí, desde un enfoque ciertamente personal. Frente a la solución «difusionista» (de la transmisión oral) aporta una interpretación que, a partir de la teoría platónica de las ideas (todo está comprendido en imágenes primordiales dentro del «inconsciente colectivo») pretende ser omnicomprensiva. Pero desde mi punto de vista, esta teoría tan redonda, y tan atractiva, tiene un punto débil: no ha sido capaz de probar, ni teóricamente ni empíricamente, que dicho «inconsciente colectivo», y los consiguientes «arquetipos», no sean un reflejo del mundo consciente. Por otro lado, en sus días aún no se habían perfeccionado los estudios genéticos, por lo que en aplicación de éstos, sería posible que buena parte de dichos arquetipos —si es que existen— tuvieran explicación haciendo uso del concepto «instinto», y por ende, de la «herencia genética» de la Humanidad; la cual incluiría, no sólo nuestro fenotipo, y nuestro genotipo, sino —quién sabe— también la sabiduría ancestral, acumulada tal vez en nuestro inconsciente, tal vez en nuestros genes. Quizás ello explique, asimismo, el fenómeno —tan similar a la noción junguiana de inconsciente colectivo— del «mundo de los espíritus», al que acceden los chamanes en trance (véase a este respecto la sección cuarta).

Pero es que por otro lado algunos «mitemas» son tan «bizarros», tan específicos (la creación del cónyuge con una costilla, el Diluvio de Noé, etc.), y al mismo tiempo tan universales, que a duras penas podemos considerarlos sin pensar en un punto de origen concreto; en una «raíz del mito». A la búsqueda de ésta dedicaremos los siguientes apartados de la obra.

II

LOS MITOS UNIVERSALES

José Luis Espejo, con la colaboración
de Diego Méndez

EL TRONCO DEL ÁRBOL DE LOS MITOS

En esta segunda sección abordaremos la difícil tarea de recopilar los diferentes mitemas y símbolos universales (en un número de diecinueve) para así realizar la tabla 20, que se analiza en la tercera sección. Este esfuerzo es imprescindible, no sólo para tener una visión particular de cada uno de los mitemas, sino para conocer su alcance mundial. Como vemos, todos ellos –en mayor o menor medida– son realmente universales; es decir, están presentes en todo el mundo. Cada uno de los mitemas referidos se desarrolla siguiendo la siguiente estructura: 1) La bibliografía a partir de la cual se ha realizado la recopilación; cada fuente bibliográfica se distingue por una letra, que junto con el número de página se adjunta a la exposición de los mitos (entre paréntesis); 2) La tabla específica del «mitema», con diferentes variantes asociadas; 3) Los «temas principales» que se deducen de dicha tabla y de su análisis; 4) El análisis específico de cada uno de los mitemas; y 5) La exposición de los mitos, por áreas geográficas, a partir de las distintas variantes o temas asociados.

La exposición de los mitos tiene la siguiente presentación: 1.1.1. Los dos primeros dígitos expresan una región del mundo (en este caso, Europa – Sur); el tercer dígito la variante considerada del mitema. Por ejemplo, en «Bajada a los Infiernos», 1.1.1. representaría: Europa – Sur – Mito clásico.

He aquí, pues, el «tronco común» de nuestro «árbol de los mitos».

MITO: BAJADA A LOS INFIERNOS

Véase la Tabla 1 y el Mapa 1.

Bibliografía:

A: James George Frazer. *La rama dorada*. Fondo de Cultura Económica, 2019. **B:** Donna Rosenberg. *World Mythology*. NTC Publishing, 1994. **C:** Kenneth McLeish. *Myths and Legends of the World*. Bloomsbury, 1998. **D:** Nadia Julien. *Enciclopedia de los mitos*. Robin Book, 1997. **E:** Arthur Cotterell (coordinador). *Encyclopedia of World Mythology*. Parragon, 1999. **F:** José Luis Espejo. *Los hijos del Edén*. Ediciones B, 2010. **G:** José Luis Espejo. *Ecos de la Atlántida*. Editorial Base, 2018. **H:** Patricia Ann Lynch. *African Mythology A to Z*. Facts on File, 2004. **I:** Jeremy Roberts. *Japanese Mythology A to Z*. Chelsea House, 2010. **J:** Robert D. Craig. *Handbook of Polynesian Mythology*. Abc-Clio, 2004. **K:** Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Uno Holmberg: Volumen III. *Fino-Ugrit, Siberian*. Cooper Square Publishers, 1964. **L:** Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Arnott McCulloch; Jan Machal: Volumen III. *Celtic, Slavic*. Cooper Square Publishers, 1964. **M:** J.A. Coleman. *The Dictionary of Mythology*. Arcturus, 2007. **N:** Stephen Oppenheimer. *Eden in the East*. Phoenix, 1998. **O:** Alessandra F. Caputo Jaffé. «Continuidad y cambio en el arte indígena de Venezuela». *Tesis doctoral. Universitat Pompeu Fabra*, 2013. **P:** H. d'Arbois de Jubainville. *El ciclo mitológico irlandés y la mitología céltica*. Edicomunicación, 1996. **Q:** Arthur Cotterell. *The Encyclopedia of Mythology (Norse, Greek & Roman, Celtic)*. Anness, 2001. **R:** *Olga Kryuchkova, Elena Kryuchkova. Illustrated Encyclopedia of Ancient Slavic Gods and Spirits.* **S:** *Roland Dixon. The Mythology of all Races (Oceanic). Volumen IX. Marshall Jones, 1916.* **T:** *Alexander Hartley Burr. The Mythology of all Races (Latin-American). Volumen XI. Marshall Jones, 1916.* **U:** Rachel Storm. *The Encyclopedia of Eastern Mythology*. Anness, 1999. **V:** David M. Jones; Brian L. Molyneaux. *The Mythology of the Americas*. Anness, 2001.

Bajada a los infiernos	EUROPA				ASIA						OCEANÍA			ÁFRICA		AMÉRICA			
	SUR 1-1	OESTE 1-2	ESTE 1-3	NORTE 1-4	PROX. ORIENTE 2-1	INDIA CEILÁN 2-2	CHINA TÍBET 2-3	JAPÓN COREA 2-4	SUDESTE ASIA 2-5	SIBERIA ÁRTICO 2-6	AUSTRALIA 3-1	MELANESIA 3-2	POLINESIA MICRONESIA 3-3	EGIPTO 4-1	ÁFRICA SUBSAH. 4-2	CARIBE 5-1	NORTE-AMÉRICA 5-2	CENTRO-AMÉRICA 5-3	SUD-AMÉRICA 5-4
1. Mito clásico	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
2. El reino de los muertos	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X
3. Comida de los muertos	X	X			X			X							X		X		
4. Reyes, barqueros y barcos del infierno	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X		X	X	X

Temas principales:

Bajada al submundo (mito de Orfeo): (1-1), (1-2), (1-3), (1-4), (2-1), (2-2), (2-3), (2-4), (2-6), (3-1), (3-2), (3-3), (4-1), (4-2), (5-1), (5-2), (5-3), (5-4).
Barco o barquero del submundo (Caronte): (1-1), (1-4), (2-1), (2-4), (2-5), (2-6), (4-1), (4-2), (5-3), (5-4).
Perro *psicopompo* o guardián del submundo (Cerbero-Anubis): (1-1), (1-4), (2-2), (2-6), (4-1), (4-2), (5-3).
Comida de los muertos (mito de Perséfone): (1-1), (1-2), (2-1), (2-4), (4-2), (5-2).
Peso de las almas y juicio de los muertos: (2-1), (2-2), (2-4), (2-6), (4-1), (5-3), (5-4).
Pago-peaje del submundo (óbolo a Caronte): (1-1), (4-2), (5-3).
Submundo-reino de riquezas: (1-1), (2-1), (2-4).

Análisis:

La mayor parte de las culturas (si no todas) se refieren a un lugar mítico conocido como Infierno, submundo, o inframundo. Éste, como el Paraíso (que a diferencia del submundo, puede estar situado en los Cielos), así como el Limbo o Purgatorio (un lugar intermedio, de purificación hacia el Paraíso o hacia una nueva reencarnación en la Tierra), suele estar ligado a un «juicio» o «peso de las almas» (*psicostasis*), en aplicación de una «justicia retributiva» (determinación del mérito o de la culpa del alma en función de sus acciones), que es indicio de un estado más avanzado de Civilización. Por lo que se refiere a Egipto, el juicio de los muertos supone una «individualización de la culpa» (Jan Assmann, página 213), en relación a la «colectivización de la culpa» del primer judaísmo (véase más abajo). A este respecto, las culturas menos avanzadas meten a todos, buenos y malos, en el mismo saco (la nada, o bien un lugar de sombras); o incluso peor, castigan a las generaciones futuras por los pecados de los antepasados (es el caso del judaísmo primitivo). Pero hay otras posibilidades: el alma (o la sombra) puede reencarnarse en otro ser, o en otra persona, en una generación posterior; o puede ir –finalmente– a su aniquilación (*moksha*), en caso de que llegue a un estado de absoluta perfección (el *Nirvana*).

Tenemos un ejemplo de nula «justicia retributiva» en el primer judaísmo. La idea de Yahvé, así como la de su culto, evoluciona a lo largo del tiempo. En un principio (en la era de los patriarcas) es un dios tutelar, al que se le teme más que se le ama (Levítico 19, 32). Es un Dios colérico y antropomorfo, que encamina a su pueblo (Israel) hacia un destino predeterminado. No es un Dios de salvación, no es un dios ético. Es el garante de un pacto, establecido –de forma imperativa– entre Él y su pueblo. A la menor señal de desfallecimiento de sus «protegidos» se comporta de forma airada: sus castigos son terribles e indiscriminados. Su sentido de la justicia es muy particular, puesto que hace responsable a quien ha quebrantado la Ley y a sus descendientes: «Yo soy Yahvé, tu Dios, un Dios celoso, que castiga en los hijos las iniquidades de los padres hasta la tercera y cuarta generación de los que me odian» (Éxodo 20, 5). Y lo que es peor, la Biblia (al menos en el relato de Job) no ofrece un marco adecuado para expiar los pecados, pues se niega la existencia de una justicia retributiva *post-mortem*. Y

así continuará hasta que, con posterioridad, se pretenda paliar esta grave carencia tomando prestados de otras religiones conceptos tales como la inmortalidad de las almas, el Juicio Final, y la retribución de los actos en el ultramundo (o, durante el florecimiento de la Cábala hebrea, la transmigración de las almas o una noción de Paraíso). (A este respecto, véase: Geoffrey Wigoder, páginas 53, 521, 870-871, 873, 1046. Y asimismo José Luis Espejo: *Temas de Historia Oculta, nuestro pasado robado*, páginas 408-411.)

Entre los incas sucede algo similar. Por más que lo he intentado, no he encontrado un equivalente a un Infierno o un Paraíso en su *corpus* mítico (excepto en Bolivia, donde es llamado Tamoi). De este modo, no parece haber «retribución» de los actos en el submundo. Sí en cambio, como en China y en otros lugares de Asia, o de África (Jean Delumeau *et al.*, páginas 553, 616 y 669), existe un culto a los antepasados. Su manifestación física es la existencia de momias (*mallquis*), que se preservan, se engalanan y se exhiben en días señalados. No es el caso de las momias egipcias, que se ocultan y se las deja a sus anchas para que —en su caso— las almas den el salto a su lugar en los Cielos.

Tanto el Infierno como el Paraíso pueden tener diferentes connotaciones. El primero puede ser un lugar de oscuridad, de eterno aburrimiento, sin esperanza (es el caso del Sheol hebreo); o bien un emplazamiento (el Tártaro griego) donde al pecador se le castiga eternamente con suplicios que se ajustan a la gravedad de sus pecados. O existe otra posibilidad: no se hacen distinciones en el grado o la naturaleza de los pecados, y a partir de un cierto umbral el pecador va o bien al Purgatorio (donde se purifica) o bien al Infierno, sin medias tintas. Allí, en el Infierno, este infeliz purga eternamente sus malas obras, con un sinfín de torturas a cual más cruel y despiadada. En ciertas culturas orientales (no todas), en cambio, las almas disponen —por decirlo así— de un «carnet por puntos», llamado *karma*; éste acumula méritos o deméritos, y al final de la vida este «documento» —personal e intransferible— permite ascender o descender a un nivel superior o inferior de existencia. De este modo, una persona con una discapacidad psíquica o física ha de entender que está «purgando» pecados de una reencarnación anterior, lo que desde mi punto de vista es doblemente doloroso e injusto (me parece una idea aberrante; imposible de aceptar, y aún menos, de tolerar).

Por lo que se refiere a los paraísos, éstos se dividen entre «paraísos del origen» y «paraísos de destino». Los primeros son aquellos de donde vienen nuestros antepasados, que como veremos en su momento fueron expulsados en una época muy lejana por haber cometido una falta determinada (es el «pecado original»). Los «paraísos de destino» son aquellos donde van las almas (las sombras) de los buenos, o de los guerreros (es decir, los que matan por patriotismo), o de los sacrificados, o de determinados enfermos, o de las mujeres que mueren en el parto, etc. En algunos casos, los paraísos del origen coinciden con los de destino, puesto que las almas de los muertos van a parar al mismo lugar de donde fueron expulsados nuestros primeros antepasados (es, en cierto modo, el caso del Duat o el Amenti egipcios). Alternativamente, las almas de los más afortunados se dirigen a determinadas islas paradisíacas, en mitad del Océano de la Muerte (las Islas de los Bienaventurados), o bien a lugares celestiales de Luz y Gloria eternas.

Si tomamos como referencia el mito griego, que es el más conocido en el ámbito europeo, numerosas culturas comparten algunos «mitemas» (temas míticos) con aquél. Es el caso del mitema del perro *psicopompo*, o bien del perro guardián del submundo. Lo encontramos, definido de diversas maneras, en lugares tan alejados entre sí como Grecia (Cerbero), Egipto (Anubis), Siberia (el zorro del submundo), en el África subsahariana, o en México (Xolotl). También es común el pago (en monedas o en especie) al barquero o al personaje *psicopompo* que conduce al alma por el submundo (el óbolo en Grecia, la pieza de cobre en México, o los abalorios que recibe Abokye en un mito de Angola). Por no hablar del río (o lago, o mar) que ha de atravesar el muerto, en el «barco de los muertos», con o sin barquero (o tal vez a nado); éste es un mitema común en todo el orbe (en Europa, Asia, África y América). Ya me he referido (arriba) al «peso de las almas», importante avance en «justicia retributiva» que podemos observar en los *corpus* míticos de Persia (aunque aquí las almas no se pesan en

una balanza, como sucede en Egipto, sino que deben atravesar un puente, que se ensancha o se hace más estrecho en función de su pureza), en la tradición budista del Japón, o en Siberia. En determinadas culturas (en América, Egipto, Japón o Próximo Oriente) el alma es juzgada en un «juicio de los muertos» (en el caso de Egipto ambas ceremonias van juntas).

He dejado para el final el mito que da nombre a esta sección: la bajada del héroe (o de la heroína) al Infierno (o al submundo). Éste es un mitema ciertamente universal, pues es presente en Europa, en Asia, en Oceanía, en África y en América. Pero quisiera destacar un relato en concreto, el de Orfeo en busca de su amada Eurídice, que podemos resumir de la siguiente manera: «Eurídice, esposa de Orfeo, es mordida en el pie por una serpiente, mientras huía del acoso de Aristeo. Su esposo, desconsolado, obtiene del soberano del submundo (Hades) su regreso, con una sola condición: que no la mire hasta haber salido al mundo exterior. Pero Orfeo no desistió de contemplarla en su ascenso, y así la perdió para siempre». En Polinesia hallamos relatos muy parecidos, en los que el esposo desesperado baja al submundo a rescatar a su amada, y no lo consigue por romper un tabú (es el mito de Kena, por ejemplo). En Norteamérica existen motivos similares (por ejemplo, entre los winnebago y los cherokees). En el Norte de América existe otro mitema especialmente curioso, y generalizado en el mundo: el muerto (o la muerta) no puede volver al exterior porque ha comido una pequeña porción del «alimento de los muertos». Este motivo es común, no sólo en Grecia (es el caso de Perséfone, que no puede regresar porque ha ingerido un grano de granada), sino también en Próximo Oriente, en Japón, o en el África subsahariana.

Cabe destacar, dentro de este apartado, un caso especial, al que haré referencia, repetidamente, en los mitos desglosados más abajo. En diferentes entornos culturales, el chamán (siberiano, o de cualquier otra región) conduce el alma de los muertos al Infierno, y como en Indonesia (donde es común la «barca de los muertos»), también hace uso de medios diversos para atravesar obstáculos acuáticos. Quisiera señalar un caso de «bajada a los Infiernos» de la mitología siberiana, extraído de una obra de Mircea Eliade (*El chamanismo y las técnicas arcaicas del éxtasis*). En forma resumida, dice así: «Entre los temuni yakutos, un hombre pierde a su mujer; así que decide seguirla, vigilando su tumba. La segunda noche, después de muerta, la mujer se levanta, como en un sueño, y empieza a andar hacia Tipikinits, el país de los muertos, que se halla hacia el Oeste (o el Noroeste). Su marido la sigue hasta que llega a un río donde hay un puente que tiembla y se mueve continuamente. Su mujer le advierte que, al estar vivo, si cae al agua se convertirá en pez. Pero el hombre tenía una cuerda mágica (un talismán), que le permite atravesar el río. En la otra orilla encuentra a su mujer entre difuntos que bailan en corro. Éstos se quejan de su mal olor. Entonces Tipikinits, el Señor del Infierno, le invita a comer. Tipikinits le pregunta el motivo de su visita. Al conocerlo, le promete que se podrá llevar a su mujer si es capaz de velar (sin dormirse) toda la noche. Pero no lo consigue. El Señor del Infierno le da otra oportunidad, pero vuelve a fallar. Finalmente, Tipikinits le da unas semillas que le permitirán atravesar el río de la muerte, y le ordena marchar de su reino. Aunque le advierte que si divulga su aventura entre los de su aldea, morirá. El hombre, que pretende a toda costa reunirse con su mujer, una vez en casa da un banquete a los vecinos y cuenta su experiencia en el mundo de los muertos. Al día siguiente perece mordido por una serpiente. Por fin podrá reunirse con su esposa; esta vez, legítimamente, como una sombra».

Esta historia, que comparte «motivos» comunes en otros *corpus* míticos (el puente inestable, tan parecido al Chinvat persa, el corro y la danza de los muertos, etc.), tiene sin duda un enorme parecido con la famosa epopeya de Gilgamesh, con algunos toques griegos (Orfeo y Eurídice). Por lo que se refiere a las concomitancias con la leyenda de Gilgamesh, sólo hay que pensar en su imposibilidad de estar en vela, siquiera una noche; o que al marchar del Infierno, le sean regaladas unas semillas; detalles muy precisos que parecen extraídos de la historia sumeria. Ello no sería de extrañar, porque como he comentado en la sección primera, el místico y viajero G.I. Gurdjieff (en su obra *Meetings with Remarkable Men*), nacido en el área del Cáucaso (en Armenia, más concretamente), asegura que su padre conocía –y recitaba– el poema de Gilgamesh antes de que hubiera sido traducido y divulgado en tiempos modernos.

También en Norteamérica, como veremos seguidamente, existen rasgos específicos del chamanismo: técnicas del éxtasis, viaje místico al Cielo, y por supuesto, descenso a los Infiernos, así como conversaciones con seres semidivinos o con las almas de los muertos (Mircea Eliade. *El chamanismo y las técnicas arcaicas del éxtasis*).

No puedo dejar de mencionar el horroroso coqueteo que tenían algunas culturas antiguas –y otras que no lo son tanto– con la muerte y la crueldad; el cual ha provocado millones de víctimas, sean propias o de extraños. Sacrificios masivos, canibalismo ritual, autosacrificios, torturas, inmolaciones de niños (ya sea en Canaán o en los Apu de los Andes), deformación del cráneo, cazadores de cabezas, «guerras floridas» para la captura de víctimas propiciatorias, deportes sangrientos (como el «juego de la pelota» entre los mesoamericanos, o las luchas de gladiadores entre los romanos), militarismo… A este respecto, Mircea Eliade (*Lo sagrado y lo profano*, página 91) escribe lo siguiente: «La caza de cabezas, los sacrificios humanos, el canibalismo, no es un comportamiento "natural" del hombre "primitivo" (tampoco se sitúa por lo demás en los niveles más arcaicos de cultura), sino un comportamiento cultural, basado en una concepción religiosa de la vida. Para que el mundo vegetal sobreviva, el hombre ha de matar y ser matado; debe además asumir la sexualidad hasta sus límites extremos: la orgía».

A veces resulta irritante comprobar cómo muchas personas, en la actualidad, son incapaces de aceptar que en ocasiones sus antepasados han esparcido dolor y sufrimiento en su propio pueblo, o entre los demás. En todas partes encontramos ejemplos de crueldad y fanatismo inauditos. Los sacrificios de los mayas o aztecas, o las «cabezas trofeo» de los pueblos andinos, los encontramos en proporciones equivalentes en la Polinesia, en el Sudeste de Asia, o entre las tribus celtas de Europa. Por poner un ejemplo, Julio César se horrorizó de las costumbres, no poco bárbaras, de los rubios y barbudos «cortadores de muérdago» del oeste de Europa, los cuales eran unos «cazadores de cabezas», que empleaban como trofeos o como ofrendas para el sacrificio. Según los libros de Leinster (irlandeses), hasta un tercio de los niños sanos eran sacrificados, cada año, al dios Cromm Cruach. Los conquistadores españoles explicaron cosas espantosas acerca de las culturas indígenas de América. Está claro que ni César ni Cortés dijeron nada de sus propios crímenes y abusos entre los pueblos a los que sometieron.

Los mitos:

1.1.1. En el mito griego, Hades rapta a Perséfone y la lleva a su reino sombrío. Su madre, Démeter, consigue que suba al mundo exterior la mitad del año, a pesar de que Perséfone había comido un grano de granada (la comida de los muertos) (B, 16) (C, 145, 480) (D, 111) (E, 62). En el mito griego, Hércules baja al Hades en su duodécimo trabajo para capturar a Cerbero, el perro de tres cabezas que guarda el reino de los muertos (B, 30). En Grecia, el dios Hermes acompaña las sombras de los muertos al Hades (B, 30) (Q, 45). En la *Odisea* de Homero, Odiseo baja al Hades y habla con Tiresias (B, 89) (C, 175). En la Eneida de Virgilio, Eneas baja al reino de Pluto (el reino de los muertos) para hablar con su padre Anquises (B, 138). Zeus baja al Tártaro para reclutar a los cíclopes y a los gigantes (C, 110). En el mito griego, Orfeo baja al Hades para recuperar a su amada Eurídice, sin conseguirlo (C, 452) (D, 159, 295) (E, 74).

1.1.2. En Grecia, la Isla Blanca, en el Mar Negro, es donde reside el alma de Aquiles (B, 74). En Grecia, la Isla de los Muertos, más allá de las Puertas del Sol, y de las fuentes del Río Océano, es el lugar donde habitan las almas (B, 107). En Grecia, el Hades (C, 235) (D, 182) (E, 67). Y el Tártaro (C, 110). Los buenos iban a los Campos Elíseos (D, 220). O a la Isla de los Bienaventurados (P, 23). En ocasiones los Campos Elíseos y las Islas de los Bienaventurados se confunden, como sucede con Píndaro (P, 23).

1.1.3. En el mito griego, Perséfone come un grano de granada en el Hades, lo que le impide retornar al mundo exterior (B, 19) (E, 62).

1.1.4. En Grecia, Cerbero es un terrible perro de tres cabezas, guarda del Infierno; en Hades existe otro perro, llamado Laon (C, 114) (D, 84) (M). Entre los griegos, Caronte es el barquero del Hades, que transporta al muerto en el río subterráneo Styx (D, 81) (Q, 45). Entre los griegos, se ponía un óbolo en la boca del muerto, para pagar los servicios de Caronte (F, 201). Los griegos y romanos veían a Pluto-Hades (o Plutón) como un dios subterráneo, acopiador de numerosas riquezas (G, 169) (Q, 45). En Grecia, Hermanubis es el dios egipcio Anubis identificado con Hermes (M).

1.2.1. Entre los celtas Cuchulainn bajó frecuentemente a los Infiernos. Allí tuvo a su hijo Conlai, con Aoifa (la mujer guerrera) (E, 91) (Q, 116). Oisin estuvo en el submundo 300 años; cuando retornó al mundo exterior lo encontró cambiado, y cuando bajó de su caballo se convirtió en un frágil anciano (Q, 155). Entre los celtas Ogma, además de inventor (de la escritura Ogham) era un *psicopompo* (acompañante de las almas en el submundo) (Q, 154).

1.2.2. Entre los celtas de Gales, el Annwn (C, 46), o el Ifurin (D, 221), o el Caer Sidl (L). Entre los escoceses existen referencias a la «isla debajo de las olas», y a hombres y mujeres que entran a este submundo a través de la «montaña de las hadas». Hemos de entender «hadas» como descendientes —masculinos y femeninos— de los antiguos que han sido divinizados como deidades menores (P, 181). Allí los muertos recogen fruta o cosechan grano, del mismo modo que en el Amenti del dios Osiris (en Egipto) (F, 87). Los celtas hablan de *mag mor* (la gran llanura), una región maravillosa situada en el Oeste, más allá del Océano, donde residen las almas de los muertos (F, 88). Entre los celtas, los Tuatha de Danaan (sus antepasados míticos) habitan en palacios maravillosos bajo tierra (G, 169). En la tradición cristiana, existe un lugar donde las almas reciben su premio y su castigo (respectivamente): el Paraíso y el Infierno. Las almas imperfectas (pero no malvadas) se purifican en el Purgatorio (G, 476).

1.2.3. En la historia celta de Crimthann Nia Nair se dice que quien prueba la comida de la tierra divina no puede retornar al mundo impunemente (se ha convertido en un miembro del reino del submundo y ya no puede volver a la Tierra); ésta es una idea muy común en los cuentos de hadas célticos (L).

1.2.4. Según algunos, Cernunnos (la divinidad cornuda) es, para los celtas, dios del submundo (L). Dun Scaith («País de las Hadas», una de las expresiones del submundo celta) es regido por Midir (M). Entre los celtas de Gales, Arawn es el gobernante del Annwn (M). Entre los celtas, para ir a Avalon hay que atravesar una laguna con una barca negra; en el caso de Arturo, fue transportado por Morgan le Fay, la Reina de Northgales y la Reina de Wastelands (Q, 151). Los celtas, como los hindúes, creían en la transmigración de las almas; el submundo celta era un lugar agradable, antes de la siguiente reencarnación (Q, 154).

1.3.1. En la mitología eslava, existen varios mitos de «bajada a los Infiernos». Por ejemplo, el de Perun y Dazhbog en busca de las vacas celestiales, que se enfrentan con Veles (soberano del lugar) (R). O bien el de los Bogatyrs, que consiguen salir del submundo con unas princesas, con la ayuda del ave Mogol que habita, con una serpiente, en el Árbol del Mundo (éste lo encontramos asimismo en la leyenda de Perun y Veles) (R).

1.3.2. En Armenia el Infierno es llamado Dzokhk. Un puente muy ligero (llamado Maze, equivalente al Chinvat persa) se rompe si quien lo pasa es un pecador; entonces cae directamente al Infierno. (Nota: aunque Armenia se sitúa en Asia, en la frontera con Europa [el Cáucaso], su lengua es indoeuropea.) (M).

1.3.4. Entre los eslavos, Patollus es el dios del inframundo (L).

1.4.1. Hermod baja al Hel (Infierno) para intentar recuperar a Balder (no lo consigue finalmente) (B, 220) (C, 83). Entre los estonios, Kalevipoeg baja a los Infiernos, donde aprende de la «doncella del Infierno» los secretos del submundo (M). En el Kalevala finlandés aparece la historia de Lemminkainen, que para ganarse el favor de la doncella de Pojola (el reino de los gigantes de hielo), la hija del malvado Louhi, trata de matar un

cisne en uno de los ríos de Tuonela (el submundo). Allí muere de una mordedura de serpiente. Su cuerpo es cortado en trozos por un hijo de Tuoni (el señor del submundo), pero la madre del héroe (Kylikki) recobra sus piezas del río de la muerte, y con la ayuda de la miel que otorga la vida (un elixir de la vida) lo restaura a la vida (nótese el mito egipcio de Isis y Osiris) (M). En la mitología germana, Hermod es un mensajero de los dioses (como el Hermes griego) y un dios *psicopompo* (Q, 198).

1.4.2. Entre los nórdicos, el Niflheim es la casa de los muertos, rodeado por el río Giall (B, 69). Entre los pueblos nórdicos, el Hel, regido por la diosa del mismo nombre (hija de Loki) (B, 220) (C, 247) (D, 182) (E, 121) (Q, 198). Los buenos y los héroes iban al Valhalla, en Asgard (E, 221). Entre los finlandeses, Tuonela (C, 623) (Q, 238). Entre los lapones de Escandinavia, el lugar de residencia de los muertos es llamado Yabmeaimo (la casa de los muertos) (K).

1.4.4. Entre los lapones, Yambe Akka (Vieja Mujer de los muertos) es la soberana del submundo (C, 672). Existe una representación de un «barco de los muertos» en Bohuslan (Suecia) (G, 292). En la tradición finlandesa se dice que los muertos son llevados por el río negro de Tuonela en un barco (cuando Vainamoinen estaba en su camino hacia el submundo, la hija de Tuoni vino con una barca y le transportó por el río). En Islandia el «barco de los muertos» se llama «barco del cuerpo» (K). Hel era la reina de Niflheim, el Infierno nórdico (M). En la mitología nórdica, la diosa Hel tiene dos perros (Garm y Gurme) para guardar el Infierno (M).

2.1.1. En el mito de Siria y de Canaán, Adad baja a los Infiernos, retado por Mot (la muerte). Fue su mujer Anat quien lo extrajo del submundo, ya muerto, y lo llevó de nuevo a la superficie, donde lo revivió tras matar a Mot (C, 6) (E, 35). En Canaán, Anat rescata a Baal (o Adad) del Infierno (C, 43). En el mito sumerio, Inanna baja a los Infiernos, a visitar a su hermana Erehskigal. Allí se queda, hasta que Enki la rescata con una argucia; ocupando su lugar se quedó Dumuzi, su marido, y Geshtinanna, la amante de éste (en otra versión Geshtinanna es la hermana de Dumuzi) (C, 286) (E, 15) (V). En el mito babilonio, Ishtar baja al submundo a recuperar a su amante Tammuz, a quien revivió (C, 296) (E, 24). En el mito de Canaán, Astarté baja a los Infiernos para recuperar a su esposo Baal, muerto por Mot (D, 57). En el mito sumerio, Nergal vence a Ereshkigal, reina del Infierno, y finalmente se casa con ella (E, 22).

2.1.2. Entre los hebreos, el Sheol (C, 552). En Sumeria, la «casa de oscuridad y polvo» (B, 190). Para los cabalistas hebreos el subsuelo es la tierra de *Ge ben Hinam* (el valle de Ben Hinam, o valle de los muertos). Allí hay muchas riquezas y abundan el oro y las piedras preciosas (G, 169). Entre los asirios el submundo es llamado Ekurra (M). Entre los babilonios, el Infierno es el Arulu (M). El Infierno persa es llamado Druj (M). En Sumeria el submundo era llamado Kur-nu-gi, o bien Makan (M). Entre los persas el puente de Chinvat parte del monte Alburz y se dirige al Cielo. Las almas puras lo encuentran muy ancho; las almas perversas lo encuentran muy estrecho, y caen al Infierno. Con anterioridad era un río del submundo (M).

2.1.3. En Canaán, Adad come barro, la comida de los muertos, en el reino de Mot, lo que le impide retornar al mundo (C, 6).

2.1.4. Gilgamesh emplea al barquero Urshanavi para atravesar las aguas de la muerte, a fin de llegar al lugar de residencia de Utanapishtim (Dilmun, el Paraíso) (B, 194). En Persia, Yama es juez de los muertos (C, 671). Ereshkigal es la reina del Infierno entre los babilonios (M). Mot era el rey de los muertos entre los fenicios (M) (U). Rashnu era un juez de los muertos entre los persas (U). En la mitología acadia y babilónica, Ereshkigal es la diosa del submundo (U).

2.2.1. En la india, Savitri bajó al submundo para pedir a Yama, el soberano del país de los muertos, que su marido Satyavana fuera liberado. Yama le otorgó tres deseos; la ingeniosa heroína le pidió tener muchos hijos. Como la única manera de hacerlo posible es tener marido, le concedió la vida de su esposo (U).

2.2.2. En la India, Naraka (D, 221), o Yamaloka (G, 167). Yama es su soberano (C, 671). Patala es otro nombre del submundo hindú (M).

2.2.4. Yama, en la India, es el dios de la muerte y de los Infiernos; es hermano de Manu (el Noé hindú) (D, 391) (M). Cuando el alma abandona el cuerpo, atraviesa el río Vaitarani, en la tierra de los muertos. Allí es juzgada por Yama. De acuerdo con sus méritos, irá hacia el Paraíso o a uno de los muchos Infiernos, o bien de vuelta al mundo de los vivos (donde renacerá). Yama tiene en su palacio (Kalichi) dos perros fieros (Sabala y Syama), con cuatro ojos cada uno. Ellos van al mundo, para atrapar las almas de los muertos (M) (U).

2.3.1. Di Kang Wang, un monje budista, bajó al submundo ya muerto, pero íntegro (intacto). Consiguió el retorno de su madre al mundo, aunque en forma de animal. Le fue concedida la inmortalidad, y se convirtió en el rey de los muertos (C, 152).

2.3.2. En China el submundo es llamado Ti-Yu (prisión de la Tierra) (M).

2.3.4. Yen Lo, en China, es el dios de los muertos (C, 673). El Infierno chino (Ti-Yu) es regentado por Ti-ts'ang (M). Yanluo Wang es el rey de las diez sedes del submundo chino. Investiga y juzga el destino de las almas, y las envía a los Infiernos respectivos. Algunas de estas almas vuelven al mundo para su reencarnación (U).

2.4.1. Izanagi baja a Yomi (Infierno) para intentar recuperar a Izanami (no lo consigue) (B, 372) (C, 300) (E, 192) (U). Okuninushi baja a Yomi (Infierno) buscando consejo de Susano, rey del lugar. De allí escapó, llevándose a la hermana de Susano, Suseri-hime (E, 196) (U).

2.4.2. En Japón, el Yomi (o Yomi-no-Kuni, o Yomi-Tsu-Kuni) es el submundo en la tradición Shinto (C, 623, 673) (I) (M) (U). En la tradición budista del Japón, Gakido es el nombre del lugar más profundo en el que puede habitar un alma. Aquí sus pecados son pesados. Sería equivalente al Purgatorio cristiano; los budistas japoneses también describen un paraíso para los buenos (I). En la tradición budista de la «Tierra Pura» del Japón, Jigoku es el nombre de la más baja forma de existencia, o Infierno; éste se localiza en un lugar profundo bajo la Tierra (I). Entre los ainu del Japón, los malos son enviados al Infierno, cuyos fuegos se alimentan de la erupción de los volcanes (I).

2.4.3. Izanami come la comida de Yomi (reino de los muertos) y no puede volver al mundo (B, 372) (I) (U). En la tradición de los ainu del Japón, cualquiera que come el alimento del Infierno se transforma en una serpiente (I).

2.4.4. En la tradición budista del Japón, cuando un alma muere, va al submundo. Tras pasar sobre el río Sanzu-no-Kawa (el río de los muertos) llega a Gakido (el Purgatorio) (I). Emma-O es el dios budista japonés del submundo (llamado Jigoku). Tiene un objeto llamado *mirume* (una cabeza de mujer con dos caras) capaz de adivinar los secretos de las almas durante el juicio de los muertos. Vive en un castillo de plata y oro que está cubierto con perlas y joyas. Este mito está incluido en el Sutra de los Diez Reyes, un importante texto budista (I) (M) (U). En Japón, existen representaciones de «barcos de los muertos» durante el período Kofun (siglos III-VI d.C.), inscritos en las llamadas cerámicas Haniwa (Internet).

2.5.2. En Filipinas el submundo es llamado Gimokodan, o bien Maglawa, o Kilot (M).

2.5.4. En la cueva de Niah (Sarawak, Borneo), existe una representación de un «barco de los muertos» (G, 292). Entre los malayos existe el mito del viaje del alma a la tierra de los muertos a través del mar; desde el río Baram se llega al río Apek (invisible), que discurre a través de la «tierra de los muertos», haciendo uso de un «barco de los muertos» (N, 154). El pueblo bagobo de Filipinas llama Gimokodan al reino de los muertos. Un río lo separa del mundo exterior, y quien bebe de él olvida sus vidas pasadas (nótese el Lethe griego) (U).

2.6.1. El alma del chamán puede ir al submundo (tomando la forma de un reno) para acompañar el alma de la persona muerta (y salvarle de las dificultades en su viaje por el reino de los muertos), o bien para consultarla (una vez ya en el submundo), o para recuperar el alma de alguien que ha bajado momentáneamente al inframundo (por ejemplo, cuando está enfermo) (K). En un cuento buriato se explica el viaje del héroe

Mu-Monto al mundo de los muertos (K). En un cuento de los tártaros, Kubaiko, la hermana del héroe (muerto por el monstruo Yelbegen), bajó al reino de los muertos en busca de su cabeza desaparecida (K). Tarvaa, uno de los primeros chamanes de Mongolia, bajó al mundo de los muertos y allí ganó el conocimiento del mundo de los espíritus. Cuando retornó al mundo exterior, comprobó que los pájaros le habían dejado ciego; así que —como el Odín escandinavo— ganó sabiduría y elocuencia a costa de sus ojos (U).

2.6.2. Entre los ostiakos del Norte, el lugar de los malos, en el submundo, es llamado «la colina de la cola del perro»; es el más bajo de los niveles del submundo. Los muertos atraviesan las aguas del submundo en la barca del hijo de Khinort (el príncipe de la enfermedad) (K). Entre los tártaros, el reino de los muertos es llamado Reino de Irlek-Khan (K). Entre los inuit, los buenos van a Qudlivum, y los malos a Adlivum, el mundo submarino de los pecadores (M).

2.6.4. Entre los vogules, el gobernante de la Tierra de los Muertos es Khulater (el gobernante de los muertos) (K). Entre los evenk del lago Baikal (antiguamente denominados tungús) se cree que las almas son pesadas, tras la muerte, con una piedra blanca y otra negra: si la blanca pesa menos que el alma, ésta va al Cielo; pero si la piedra negra pesa menos que el alma, ésta va al Infierno (K). Jaik, o Jaik-Khan, es el *psicopompo* (acompañante de las almas) en el submundo (K). En un cuento buriato, el héroe Mu-monto coge la cola del zorro para viajar a través del mundo de los muertos (K). Entre los altaicos de Siberia, Erlik es el rey de los muertos, y adversario del dios supremo Ulgan (U). Nga es el rey de los muertos entre los samoyedos de Siberia (V).

3.1.1. Widjingara fue muerto por Wondjina; fue el primer ser humano en morir. Su mujer se rapó, se cubrió de cenizas e hizo luto por él; entonces Winjingara subió, a los tres días, a la Tierra desde el reino de los muertos; pero al ver a su mujer en tan triste condición, volvió al ultramundo, para no volver (C, 661).

3.2.1. En Melanesia existen diversos mitos en los que un individuo es robado por un personaje del submundo, a quien clava una lanza. Para recuperar la lanza, o la comida robada, baja a la residencia del submundo donde vive el ladrón, y o bien lo cura, o le extrae la lanza (con el resultado de su muerte). Allí encuentra una o varias doncellas, con las que en ocasiones se casa. Finalmente regresa con éxito al exterior (S, 35).

3.2.2. En Nueva Guinea se habla de una isla mítica situada en algún lugar del Oeste; es llamada la Puerta del Sol. El viento empuja las almas de los muertos hacia dicho lugar (F, 88). Entre los papúes de Nueva Guinea, el Infierno —que está bajo el mar— es llamado Hiyoyoa (M). En las islas Fiji el submundo es llamado Bulu (M). En Melanesia el submundo es Bwebweso (M). En Nuevas Hébridas (Vanuatu) el submundo es Banoi (o Abokas) (M).

3.2.4. El rey de los muertos de los papúes de Nueva Guinea es Tumudurere (M). El submundo melanesio (Bwebweso) es regido por Sinebomatu y Kekwage (M).

3.3.1. Entre los maoríes de Nueva Zelanda, Maui (tomando la forma de un pájaro) visitó el submundo, donde robó el fuego de la diosa Mahuika (E, 221) (J). En Mangaia (isla del archipiélago de las Cook) se dice que Kura cayó a través de un agujero al submundo, siendo capturada por los demonios; su marido Eneene la siguió y la rescató (J). En Nueva Zelanda, Pare se suicidó por el amor no correspondido de Hutu, y éste fue en su busca al submundo (J). Existen relatos similares en Hawaii, y en las islas Marquesas, aunque en este último caso el héroe rescatador (Kena) rompe un tabú y no consigue traer a su mujer de vuelta (si bien en un segundo intento sí lo consiguió) (J). La diosa Hiiaka (hermana de Pele) rescata el alma de Lohiau (esposo de Pele) y ambos se casan, con la anuencia —después de algunas aventuras— de la diosa-volcán Pele (J) (M).

3.3.2. El submundo de los habitantes de las islas Sociedad es llamado Po. Aloja a los dioses, a los semidioses, y a las almas de los muertos, a los que se menciona como

«fantasmas». El submundo polinesio incluye tanto un paraíso (*Kane-hana-moku*, o Tierra escondida de Kane, el cual es una nube flotante situada a medio camino del Cielo y la Tierra) como una especie de limbo (J). Entre los maoríes de Nueva Zelanda, el submundo es llamado Lua-a-Milu, o bien Uranga-o-te-Ra (M). En las Carolinas el Infierno es llamado Pueliko (M). Los nativos de Hawaii (también en Samoa y Tonga) llaman al submundo Hawaiki, o bien Polutu (M). Iva es el reino polinesio de los espíritus de los muertos (M).

3.3.4. El reino de Uranga-o-te-Ra del submundo, entre los maoríes, es presidido por Rohe, mujer del semidios Maui. Miru, el dios del Infierno, gobierna los tres reinos más bajos del submundo (los reinos de la oscuridad), rodeado por dioses reptiles, por brujos y una multitud de dioses malos (J) (M).

4.1.1. Isis y Nephtis bajan al reino de los muertos para pronunciar las palabras mágicas que han de revivir a Osiris (B, 167).

4.1.2. Entre los egipcios, la Duat, o el Amenti (C, 160). El Paraíso egipcio es el Aalu (M).

4.1.4. En Egipto, Anubis es un perro *psicopompo* (C, 48). Osiris es el juez de la Duat, el mundo de los muertos de Egipto; las almas se pesan con la pluma de Maat (C, 454). Existe una representación de un «barco de los muertos» en el desierto oriental de Egipto (G, 292). En la mitología egipcia el muerto viaja en una «barca» solar, en compañía de Ra, por encima del Océano celeste durante el día, y a través de los reinos de Osiris durante la noche (G, 292).

4.2.1. En el mito del pueblo nyanga de Zaire, Mwindo baja a los Infiernos para rescatar a su padre (B, 458). Sudika-mbambi, entre los kimbundu de Angola, baja al Infierno, donde lucha contra Kalunga-ngombe (rey del inframundo), a quien vence. Luego resucita (E, 256). En un cuento ashanti (Ghana) un joven (Kwasi Benefo) hace un viaje a Asamando (el submundo) en busca de los espíritus de sus cuatro esposas muertas (H). Entre los zulúes de Sudádrica, el héroe Uncama hizo un viaje al submundo (H).

4.2.2. Entre los ashanti de Ghana el lugar de los muertos es llamado Asamando (H). Entre los isokos y urhobos de Nigeria, tras el óbito el *emema* (alma) dejaba el mundo e iba al submundo, donde la vida continúa como en la Tierra (H). Entre los bantúes y los swahili el submundo es llamado Ku-zimu (M). En Etiopía el inframundo es conocido como Ekera (M).

4.2.3. En Zaire Mwindo rehúsa comer la comida de los muertos (jugo de banana y una pasta de ceniza) que le ofrece Maestro Muisa (rey de los muertos), para no quedar atrapado en el submundo (B, 458).

4.2.4. En Angola, Kalunga-ngombe es el rey del inframundo (E, 256). Entre los ashanti de Ghana, Amokye es la mujer que recibía las almas de los muertos en el inframundo (el Asamando). Aquí las almas de los muertos habían de cruzar un río antes de llegar a su lugar de destino. Amokye (la portera del submundo) recibía en pago *amoasie* (unos paños) y abalorios (H). Entre los igbo, el pueblo enviaba un perro para pedir al Creador que restaurara la vida de los muertos (H).

5.1.1. En Surinam, hay tres hermanos. El mayor (Halwanli) es el señor de todas las cosas; el segundo (Ourwanama), es un labrador de los campos, y el marido de dos mujeres; el tercero (Hiwanama) es un cazador. Un día Hiwanama fue seducido por una de las esposas de su hermano, así que éste (Ourwanama) le mató, mintiendo a su madre cuando le preguntó por la desaparición de Hiwanama. Después de que sus mujeres fueran transformadas en un pez y un pájaro, respectivamente, Orwanama se ahogó. Pero la madre de los dos hermanos muertos rogó por su retorno, y finalmente Halwanli consiguió rescatar a Hiwanama del submundo. Éste fue encontrado rodeado de serpientes y otros reptiles, y se supone que por ello —por adquirir su sabiduría y el secreto de la inmortalidad— una vez en el mundo exterior se convirtió en el mayor de los hombres *peai* («hombres medicina», o sanadores) (T).

5.1.2. Los taínos creen que las almas de los muertos (los *opita*) residen en la isla de Coiabi (E, 260).

5.2.1. En la tribu winnebago de Norteamérica, existe la historia del héroe que baja al submundo para recuperar a su mujer, consiguiéndolo finalmente (E, 277). En cambio, entre los cherokees una historia similar de bajada al submundo del héroe, para recuperar a su esposa, tiene un triste final (E, 277). La historia de «Sayadio en la Tierra de los Espíritus», en la tribu wyandot de Norteamérica, es un ejemplo del mito de la «bajada a los Infiernos» (F, 151). Entre los chinook, Coyote baja a los Infiernos a recuperar a su esposa; con tal fin, metió a todos los muertos (se supone que sus espíritus) en una cajita. En su viaje de vuelta hacia el exterior, no resistió la tentación de mirar dentro de la cajita (al haber oído la voz de su mujer), por lo cual todos los muertos salieron de ella y se dispersaron. Así no sólo perdió a su mujer, sino que instauró la muerte en la Tierra (V).

5.2.2. Entre los algonquinos, en medio de la Tierra de las Almas, se encuentra una isla (la Isla de los Bienaventurados) rodeada por las aguas de la muerte (F, 83). Entre los indios de las praderas de Norteamérica, el submundo es un lugar feliz. Se llama «Tierra feliz de caza» (E, 272). Entre los hopi, su reino de los muertos es Maski (V).

5.2.3. En el mito del «niño ahogado», entre los sioux de Norteamérica, el niño raptado por el dios del submundo no puede volver al mundo de los vivos porque ha comido un alimento del reino de los muertos (F, 151). Entre los chiricaua apaches se piensa que una persona muerta regresará al mundo de los vivos si no come la comida de los muertos (V).

5.2.4. Entre los fox, Chibiabos es el señor de los muertos (V).

5.3.1. Según la leyenda de México, en el quinto Sol Quetzalcoatl baja a los Infiernos para construir una nueva generación de seres humanos con los huesos de los difuntos (B, 489) (D, 332). Entre los mayas, Hunapú e Xbalanqué bajan al Infierno (Xibalbá) a requerimiento de los dioses del submundo. Consiguen escapar, tras muchas peripecias, pero reaparecen de nuevo en Xibalbá como brujos, y finalmente matan a los dioses del Infierno (E, 291).

5.3.2. Entre los mayas el submundo es llamado Xibalbá (miedo, terror) (E, 291) (V). Entre los mayas, el Infierno reservado a los pecadores es Mitnal (M) (V). Entre los aztecas, el Infierno de los que mueren por muerte natural es llamado Mictlan, donde las almas experimentan un juicio (M) (V). Existen dos paraísos aztecas: Tlalocan (C, 614) y Tollan (F, 85)

5.3.4. Yum Cimil, también llamado Ah Puch, es el dios de la muerte de los mayas. Reinaba en el Mitnal, el más bajo de los nueve submundos mayas. Estaba acompañado por un perro del submundo (F, 202) (V). Xolotl, entre los aztecas (con cabeza de perro), es un dios *psicopompo*: conduce a los muertos hasta las regiones inferiores regadas por el río de nueve bocas Chicunauictlán (F, 201) (V). Como entre los griegos, los aztecas colocaban delgadas hojitas de cobre en las bocas de los muertos; o cuentas de jade en sus manos, según otros (F, 201) (V). Entre los mayas, los Bolon Ti Ku son los nueve señores del submundo, enfrentados a los trece señores del Cielo (Oxlanhun Ti Ku) durante la Creación. Sus equivalentes aztecas son los Yohualteuctin (Señores de la Noche) (V). Coqui Bezelao es el dios de la muerte y el submundo entre los zapotecas. Mitla era su reino (ciudad de los muertos) (V). En Mesoamérica, los perros guiaban a los muertos a través del río del submundo; y a menudo eran enterrados con ellos (V). Entre los aztecas, Mictlantecuhtli es el dios de los muertos; gobernaba en Mitlan (reino de los muertos); su contraparte tarascan es Tihuime (V).

5.4.1. En Brasil, Ariconte y Tamendonare bajan a los Infiernos para matar al demonio Agnen (B, 54). Entre las tribus del río Xingu, en Brasil, se explica la historia de Aravatura, que tras la muerte de su mejor amigo fue a buscar su espíritu en el bosque (el submundo), y al ver su crudo destino allí, cuando volvió a su poblado quedó muy afligido; un chamán

curó su melancolía (V). Entre los barasana de Colombia, el héroe Yurupary trajo el fuego del submundo (V).

5.4.2. En Bolivia se dice que el alma se dirige a la tierra del Abuelo, también llamada Tamoi (nótese el Tamoanchan azteca, un paraíso originario) (M).

5.4.4. En Bolivia el alma, en su viaje a través del submundo, debe cruzar dos ríos: el primero con un barco, y el segundo con un tronco flotante (M). Las almas, en la tradición de Bolivia, son juzgadas por Izoi-Tamoi (M).

MITO: CREACIÓN DE LOS SERES HUMANOS

Véase la Tabla 2 y el Mapa 2.

Bibliografía:

A: James George Frazer. *La rama dorada*. Fondo de Cultura Económica, 2019. **B**: Donna Rosenberg. *World Mythology*. NTC Publishing, 1994. **C**: Kenneth McLeish. *Myths and Legends of the World*. Bloomsbury, 1998. **D**: Nadia Julien. *Enciclopedia de los mitos*. Robin Book, 1997. **E**: Arthur Cotterell (coordinador). *Encyclopedia of World Mythology*. Parragon, 1999. **F**: José Luis Espejo. *Los hijos del Edén*. Ediciones B, 2010. **G**: José Luis Espejo. *Ecos de la Atlántida*. Editorial Base, 2018. **H**: Patricia Ann Lynch. *African Mythology A to Z*. Facts on File, 2004. **I**: Jeremy Roberts. *Japanese Mythology A to Z*. Chelsea House, 2010. **J**: Robert D. Craig. *Handbook of Polynesian Mythology*. Abc-Clio, 2004. **K**: Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Uno Holmberg: Volumen III. *Fino-Ugrit, Siberian*. Cooper Square Publishers, 1964. **L**: Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Arnott McCulloch; Jan Machal: Volumen III. *Celtic, Slavic*. Cooper Square Publishers, 1964. **M**: J.A. Coleman. *The Dictionary of Mythology*. Arcturus, 2007. **N:** Stephen Oppenheimer. *Eden in the East*. Phoenix, 1998. **O:** Alessandra F. Caputo Jaffé. «Continuidad y cambio en el arte indígena de Venezuela». *Tesis doctoral. Universitat Pompeu Fabra*, 2013. **P:** José Quintero Weir. *Tradición oral y construcción de la Historia*. **Q:** Marc de Civrieux. *Watunna. Un ciclo de creación en el Orinoco.* Monte Ávila, 1992. Glosario. **R:** Mircea Eliade. *Tratado de historia de las religiones*. «Dioses australianos del Cielo». **S:** *Alexander Hartley Burr. The Mythology of all Races (Latin-American). Volumen XI. Marshall Jones, 1916.* **T:** Arthur Cotterell. *The Encyclopedia of Mythology (Norse, Greek & Roman, Celtic)*. Anness, 2001. **U:** Rachel Storm. *The Encyclopedia of Eastern Mythology*. Anness, 1999. **V:** David M. Jones; Brian L. Molyneaux. *The Mythology of the Americas*. Anness, 2001. **W:** Joseph Campbell. *La dimensión mítica*. El hilo de Ariadna, 2018. **X:** Gershom Scholem. *Desarrollo histórico e ideas básicas de la Cábala*. Riopiedras, 1994.

Creación humanos	EUROPA				ASIA						OCEANÍA			ÁFRICA		AMÉRICA			
	SUR 1-1	OESTE 1-2	ESTE 1-3	NORTE 1-4	PROX. ORIENTE 2-1	INDIA CEILÁN 2-2	CHINA TÍBET 2-3	JAPÓN COREA 2-4	SUDESTE ASIA 2-5	SIBERIA ÁRTICO 2-6	AUSTRALIA 3-1	MELANESIA 3-2	POLINESIA MICRONESIA 3-3	EGIPTO 4-1	ÁFRICA SUBSAH. 4-2	CARIBE 5-1	NORTE-AMÉRICA 5-2	CENTRO-AMÉRICA 5-3	SUD-AMÉRICA 5-4
1. Modelo clásico (creación con arcilla o barro)	X				X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
2. Clásico con variantes (arena, polvo)			X		X								X		X		X	X	
3. Aliento de vida				X								X					X		
4. Otros casos	X						X	X	X	X			X	X	X		X		X
5. Los ciclos cósmicos	X			X	X	X								X		X	X	X	X

Temas principales:

Creación del ser humano con arcilla o barro, y aliento de vida (mito de Adán): (1-1), (2-1), (2-3), (2-4), (2-5), (2-6), (3-1), (3-2), (3-3), (4-1), (4-2), (5-2), (5-3), (5-4).
Los ciclos cósmicos: (1-1), (1-4), (2-1), (2-2), (4-1), (5-1), (5-2), (5-3), (5-4).
Creación del cónyuge de la costilla del otro (mito de Adán y Eva): (2-1), (2-5), (2-6), (3-2), (3-3), (5-2).
Tierra o arcilla roja: (2-1), (2-6), (3-2), (3-3), (4-2).

Análisis:

En este mito los temas principales son: 1) La creación de los primeros humanos (con barro o arcilla, o bien con otros materiales); 2) el aliento de vida que el dios da a sus criaturas; 3) la creación del cónyuge (hombre o mujer) a partir de la substancia del primer ser humano (que en puridad habría de ser andrógino); 4) el establecimiento de las distintas razas o clases sociales en función del color o la calidad de la materia prima original; y 5) las justificaciones —variadas— para establecer la «culpabilidad de la mujer» (su pecado originario), que explicaría el paso de una sociedad matriarcal (con dominio femenino) a patriarcal (con dominio masculino). Al final dedicamos unas líneas a hablar de los «ciclos cósmicos», tema estrechamente relacionado con éste.

La creación del ser humano con barro o con arcilla roja es uno de los mitos más comunes. El modelo mítico (o mitema) que sigo es el más conocido en Occidente: el de Adán y Eva. Si nos referimos a la etimología de Adán, este término deriva del hebreo *adam* (hombre), que es análogo a *adem* (o *adom*, rojo), y a *adama* (tierra, suelo). Según el *Diccionario Ilustrado de la Biblia*, de Wilton M. Nelson, este vocablo aparece más de 560 veces en el Antiguo Testamento, y significa casi siempre «hombre» o «ser humano». En ocasiones es el nombre propio del primer hombre según la Biblia, Adán, aunque en algunos pasajes ambas acepciones (Adán u «hombre») se confunden. Por lo que se refiere a Eva, su etimología hebrea es difícil de establecer, pues podría derivar de *havvah* (vida), de *havvah* (pasión, corrupción), o de *ava* (pecado) (G, 337). Sea como sea, en hebreo Eva se pronuncia «java» (escrito *havva*). Entre los griegos y mitanios, Eva se confundiría con Hebe, una primitiva madre Tierra (Robert Graves, página 616).

La etimología de los términos Adán y Eva se ajusta a lo que relata el Génesis: Adán fue formado a imagen de Dios en el Jardín del Edén, a partir del polvo de la tierra, y el Creador le dio vida con su soplo (le fue dado el «aliento de vida»). Se le dio dominio sobre todas las cosas en el Edén, pero viéndolo solo, Dios le hizo dormir, y creó con su costilla a la primera mujer (Eva). En Edén ambos tenían todo cuanto podían desear, y no pasaban hambre, sed, ni enfermedades. Allí había árboles de todas clases; entre ellos, el Árbol de la Vida y el Árbol del Conocimiento del Bien y del Mal. Ni Adán ni Eva conocían el mal, puesto que en su mundo todo era bueno. Sin embargo, Dios les prohibió que probaran los frutos del Árbol del Conocimiento, porque en ese caso morirían. Un día Adán y Eva, desoyendo esta prohibición, comieron de él, y

Dios los expulsó del Paraíso. A partir de ese momento «tendrían que ganar el pan con el sudor de su frente», y las mujeres, dominadas por sus maridos, parirían con dolor. Para garantizar que nunca comerían del Árbol de la Vida (que los haría inmortales), Dios situó en la puerta del Jardín un querubín blandiendo una espada de fuego.

En este relato están incluidas las principales acepciones de los nombres Adán y Eva. Adán (*adam*, hombre) es creado con tierra (*adama*) roja (*adom*); Eva, que a partir de la expulsión del Edén ha de parir a sus hijos con dolor (*havvah*, vida) incita al hombre al pecado (*ava*, pecado; o *hawah*, pasión, corrupción). Así pues, ya está todo dicho; unas cuantas etimologías nos bastan para explicar una historia, tan compleja como apasionante: el género humano es creado con tierra del suelo, o con arcilla roja, y después Dios le insufla vida; pues sin el «aliento de vida» los primeros humanos serían unos monigotes exánimes. Lo más intrigante es cómo (de qué manera) una historia tan rocambolesca, y tan específica, la podemos encontrar en todo el mundo: en la mitología de Grecia, del Próximo Oriente (como hemos visto), de China, de Siberia, del Sudeste de Asia, de Australia, de Oceanía, de Egipto, del África Subsahariana, y de toda América.

Podemos hallar variantes en otros lugares; y existen casos en los que los primeros humanos son formados con otras materias (con piedra o con madera), pero igualmente les es insuflado el «espíritu de vida» por el dios competente. Nótese asimismo un detalle importante: no en todos los contextos donde se desarrolla el modelo clásico de creación del género humano (con arcilla, y con aliento de vida) se especifica que la tierra, o el barro, o la arcilla es roja; pues ha de tenerse en cuenta que la arcilla puede ser también gris, marrón o anaranjada. Sólo en Próximo Oriente (pues la acepción «rojo» está implícita en Adán), en Siberia, y en Oceanía se especifica que la arcilla tiene color rojo (en África Central sólo los pigmeos fueron hechos con arcilla roja; para los blancos y los negros se empleó arcilla blanca y negra, respectivamente). Éste es un marcador diferencial que se repite en otro mitema específico de la creación del género humano: la creación del cónyuge con la costilla del primer ser humano.

Hablo de «cónyuge», y no del «primer hombre» (Adán) y de su mujer (Eva), porque no en todos los casos el hombre va primero y la mujer después (como veremos). Si el mitema «creación del género humano con arcilla y aliento de vida», y aún más si esta arcilla es roja, es notoriamente específico, lo es más el segundo mitema que hemos de considerar: «el cónyuge es creado con la costilla del primer ser creado». Ya hemos presentado el mito hebreo, así que a continuación narraré el relato polinesio, tal como es explicado por el genetista y experto en mitología austronésica Stephen Oppenheimer: «[Según la tradición de Tahití, Ta'aroa] creó el hombre con tierra roja, que fue asimismo su comida hasta que fue creado el fruto del pan. Algunos dicen que un día Ta'aroa llamó al hombre por su nombre y cuando él vino lo hizo dormir. Cuando dormía, el creador sacó uno de sus huesos [*ivi*] y con él hizo una mujer, a quien dio como su esposa, y ambos se convirtieron en progenitores de la Humanidad» (N, 368). James Frazer, en su obra *Folk-lore in the Old Testament* (citada por Stephen Oppenheimer), escribe lo siguiente: «Los nativos de Fakaofo o Bowditch Island [cerca de Samoa, en Polinesia Central] dicen que el primer hombre fue creado con una piedra. Después de un tiempo [el Creador] pensó en hacer una mujer para él. Así que recogió tierra y moldeó la figura de una mujer, y habiendo hecho esto cogió una costilla de su lado izquierdo [del hombre] y la lanzó en la figura de tierra, con lo que la mujer empezó a vivir. Él la llamó Ivi [Eevee], o "costilla", y la tomó como esposa, y toda la especie humana surgió de esta pareja» (N, 369). Y este mismo autor añade: «Los maoríes afirman asimismo creer que la primera mujer fue realizada a partir de la costilla del primer hombre (Hevee). Esta amplia difusión de la historia en Polinesia levanta la duda de si es realmente, como Ellis piensa [véase abajo], una repetición de la narrativa bíblica aprendida de los europeos» (N, 369). Sir James Frazer hace referencia a William Ellis, que en su libro *Polynesian Researches* (1831) escribe: «Aquél siempre me pareció un mero recital del relato de la creación de Moisés, que ellos [los polinésicos], habían oído de algunos europeos; es por ello que yo nunca he confiado en él [en su originalidad y verosimilitud], aunque ellos [los polinesios] me han dicho repetidamente que se trataba de una tradición antes de que llegara

ningún extranjero. No obstante lo dicho por los nativos, estoy dispuesto a creer que Ivi, o Eve, es la única parte original de la historia por lo que se refiere a la madre de la especie humana» (N, 368).

Stephen Oppenheimer, una autoridad en la tradición austronésica (del Sudeste de Asia, Melanesia y Polinesia), tras reiterar que *ivi* es la forma estándar, o regular, de la palabra «hueso» en distintas lenguas polinesias, afirma sin ambages que la posición de William Ellis, así como la de todos aquellos eruditos occidentales que piensan que el mito de la creación polinesio es una mera copia del modelo bíblico, es como la de aquellos que acusan a la víctima de mentir o de difamar cuando ésta denuncia a su maltratador; o, como en este caso (las sociedades de la Polinesia), defienden su propio patrimonio cultural del acoso de los extranjeros. A este respecto, Stephen Oppenheimer escribe: «Para un pueblo religioso compartir el tesoro de su cultura maltratada con un sacerdote de los invasores y no ser creído, sino más bien despreciado, podría ser visto como un insulto similar [al anteriormente mencionado]» (N, 368).

La opinión de William Ellis, que rechaza tan taxativamente el citado Stephen Oppenheimer, es la dominante hoy día en la ortodoxia academicista. Por ejemplo, Donna Rosenber, en su magnífica obra *World Mythology*, escribe lo siguiente por lo que se refiere al Génesis polinesio: «Los primeros misioneros llegaron [a Polinesia] en 1820, y ellos ejercieron un profundo efecto sobre los nativos hawaianos y sobre su mitología. Bajo su dirección, los jefes hawaianos se apartaron de su religión nativa y adoptaron el cristianismo. El mito polinesio de la Creación desapareció de su cultura y fue reemplazado por uno que es consistente con el relato de la Biblia» (B, 395). Stephen Oppenheimer se niega a aceptar que los nativos mientan cuando afirman que el mito clásico de la creación de la mujer por medio de una costilla forma parte de su *stock* particular de tradiciones y creencias. Así, escribe: «Los informantes de la Polinesia insistían [a los compiladores de mitos occidentales] en la antigüedad de las historias relativas a la primera mujer, que vino del hueso extraído del costado del primer hombre, [y] fue llamada Eevee/Ivi (la palabra "hueso" en muchas lenguas polinesias). Aun así, muchos etnógrafos cristianos asumieron como cierto un origen proveniente de los misioneros, antes que aceptar la posibilidad de un origen más antiguo» (N, 359).

El citado investigador concluye con la siguiente reflexión: «La aserción común de que las similitudes entre las historias del Génesis y los mitos de origen indígena son debidas a la influencia de los misioneros, supone acreditar que esos hombres competentes [los misioneros] han generado por sí solos dos tercios del *stock* del *folklore* del mundo, incluyendo –incidentalmente– algunos comportamientos sexuales aberrantes. Este punto de vista no es sólo poco riguroso y etnocéntrico, sino que además requiere de la misma obligación de prueba que cualquier otro modelo de difusión [cultural]» (N, 369).

No únicamente la insistencia de los indígenas de toda Oceanía (no sólo de la Polinesia) en que este relato es original y muy antiguo, o la coincidencia más que notable de su «Ivi» (en alusión a la «costilla»), hace creíble la posibilidad de que ambas sociedades (la occidental y la polinésica) compartan este mismo mito sin que la primera haya «contaminado» a la segunda. Ya hemos visto (más arriba), que es precisamente en el entorno en que hallamos el mitema «creación del cónyuge a partir de la costilla del otro» donde podemos encontrar aún otra coincidencia notable: «la arcilla con la que se crea el primer humano tiene color rojo». Recordemos que ello sólo sucede en Próximo Oriente, Siberia y Oceanía; los nativos de Norteamérica no comparten este último «marcador», aunque el nombre con el que son conocidos («pieles rojas») debería hacernos reflexionar. (Entre los sioux se dice: «[La tierra, tu madre y tu abuela] es roja; tú también eres rojo [W, 100].) Pues bien, es precisamente en Próximo Oriente (más concretamente, en Israel), en Siberia, en el Sudeste de Asia, en Oceanía y en Norteamérica donde el mito de la costilla está implantado. ¿Sólo casualidad? Hay otra cuestión a tener en cuenta. En Melanesia el acto de creación del hombre y de la mujer se invierte: «El dios Hasibwari crea la primera mujer con arcilla, y al primer hombre con una de las costillas de esta mujer». ¿Cabe atribuir a los misioneros dicha inconsistencia? (En el mito

troncal se dice que el hombre es creado con arcilla y la mujer con una costilla del hombre; en el mito melanesio sucede al revés: la mujer es creada con arcilla, y el hombre con una costilla de ésta.) Y ya hemos visto que entre los nativos de Samoa se dice que el primer humano nació a partir de una piedra (al igual que sucede en el mito griego de Deucalión y Pirra). Es decir, hallamos dos variaciones de un mismo mito, lo que ya de por sí desmiente que los polinesios y los melanesios hayan realizado un «cortar y pegar» del mito bíblico (o griego) en su propia tradición cultural.

Antes de continuar, he de hacer una precisión. Algunas lenguas del Sudeste de Asia (Malasia e Indonesia), así como las de la Melanesia, la Micronesia y la Polinesia, están emparentadas. A este respecto, en el artículo de Wikipedia titulado «Lenguas austronesias» (https://www.ethnologue.com/subgroups/austronesian) se dice: «Las lenguas austronesias constituyen una familia lingüística formada por más de 1.250 lenguas que se distribuyen entre la isla de Madagascar, el archipiélago malayo (Malasia e Indonesia) y Oceanía... Los pueblos que hablan estas lenguas suelen ser llamados pueblos austronesios». Los actuales habitantes de estas islas no son los que residían aquí miles de años atrás. A este respecto, el explorador Carl Lumholtz escribe en su obra *Through Central Borneo* (Oxford University Press, UK, 1991): «El problema de los indonesios está lejos de haber sido resuelto: no se sabe quiénes fueron los primeros habitantes de Borneo (negritos, u otros), ni qué papel jugaron los ancestros de los polinesios, si es que jugaron alguno». En mi libro *Los hijos del Edén* (F, 320) digo además: «Un hecho histórico fácilmente constatable es que los polinesios dieron su gran salto a las inmensidades del Océano Pacífico desde algún punto de la actual Indonesia; y dada la homogeneidad cultural entre indonesios y polinesios —que comparten un mismo sustrato lingüístico austronésico—, no es descartable asumir que una raza de europoides, los antecesores de los actuales polinesios, residió en esas tierras [Indonesia]». En la tercera sección me extenderé más sobre este tema.

Hemos de tener en cuenta que estas tres regiones (Sudeste de Asia, Melanesia y Polinesia) están emparentadas cultural y lingüísticamente. Así, no es extraño que compartan dos «marcadores» tan específicos como la «creación del primer ser humano con arcilla roja», o la «creación del cónyuge con una costilla». Pero cabe hacer una precisión. El único mito del tipo «mujer creada de la costilla» que he encontrado en el Sudeste de Asia (territorio que incluye tanto culturas austronésicas como austroasiáticas; estas últimas comprenden los territorios de Birmania, Camboya, Laos, parte de Malasia, Tailandia y Vietnam) se localiza entre los karen de Birmania, los cuales hablan una lengua sinotibetana. Ello podría establecer un puente entre las culturas austronésicas, en las que encontramos dicho mito, y las de Siberia, en las que asimismo existe (véase más abajo).

Mi pregunta —retórica, por supuesto— es, ¿aquellos supuestos misioneros no sólo «adoctrinaron» a los nativos de Melanesia y Polinesia (Nueva Guinea y las Islas del Pacífico), sino también a las sociedades (mayoritariamente animistas o budistas) del sur de Birmania? Esta presunción es difícil de creer. Pero es que además se da la circunstancia de que toda un área lingüística (áustrica), que ocupa tres sectores anexos de nuestro mapa del mundo, comparte un mismo marcador. ¿Cómo es esto? ¿Es acaso casual? Por supuesto que no. Si lo comparten es porque dicho marcador, como afirman los nativos, está bien enraizado en su cultura, en sus mitos, y en sus tradiciones. Pero nótese otra cuestión: parece como si aquel marcador (el de la costilla) hubiese saltado, hacia el Oeste, a Próximo Oriente; y hacia el Este, atravesando el Sudeste de Asia y Siberia, hasta Norteamérica (en la tercera sección explicaré el por qué de esta dirección, y no de la contraria). Nótese que el salto hacia Canaán (que es donde se encuentra el actual Israel) pudo tener como intermediaria la misteriosa civilización sumeria, que —casualidad o no— tiene a la costilla como protagonista de uno de sus mitos de la creación. Más abajo escribo: «El curioso procedimiento hebreo para la creación de la mujer podría estar anticipado por el mito sumerio "Enki y Ninhursag". Esta última condenó a Enki a sufrir ocho heridas; pero posteriormente se arrepiente del castigo que le ha infligido, y tiene ocho hijos con él, cada uno de los cuales representa la cura de una de sus heridas. La hija que

sana su costilla es llamada Ninti ("la dama de la costilla", o "la que crea vida"). Recordemos que Eva es creada a partir de una costilla de Adán, y que "Eva" podría derivar de *hawwah* (vida)» (F, 23) (N, 368).

Es decir, todo hace pensar que sería la región áustrica (Sudeste de Asia, Melanesia y Polinesia) la fuente de este mito, con algunas variantes (nótese el caso melanesio, en el que la mujer es creada antes que el hombre, o el polinesio, en el que según algunos relatos el hombre es creado a partir de la piedra). Ello —junto con otras evidencias que expondré en su momento — explicaría su salto lineal a Próximo Oriente (a través de Sumeria) y a Norteamérica (a través de Birmania y Siberia), desde su posición central entre uno y otro hemisferio. Ello no deja de ser una hipótesis, pero me parece más sustentada que otras de más grueso calibre apoyadas por la «sabiduría convencional», tal como hemos visto más arriba.

Sólo me queda añadir que un mito relacionado con la creación de los seres humanos es el de los Ciclos Cósmicos; y ello es así porque según esta interpretación los humanos han aparecido de modos diferentes, y con facultades diferentes, en distintas eras. En algunos *corpus* míticos se afirma —incluso— que algunas de estas sociedades de ciclos pasados estaban tecnológicamente más avanzadas que nosotros. Es reseñable, por ejemplo, el relato de los indios hopi de Norteamérica: «En el tercer mundo [Kuskurza], a diferencia de los dos primeros, el ser humano se convirtió en un *homo faber* [un hombre tecnológico]. Construyó grandes ciudades y una civilización muy avanzada. De acuerdo con el relato de los ancianos del pueblo hopi, sus habitantes se desplazaban por el cielo en unos vehículos en forma de escudo a los que llaman *patuwvota*. Pero como en el primer y segundo mundo, emplearon sus conocimientos no para construir, sino para destruir. Los dirigentes del tercer mundo usaban los *patuwvotas* para atacarse los unos a los otros. Y de nuevo Taiowa [el dios Sol] decidió actuar...» (G, 210). Igualmente, en Irian Oeste (Nueva Guinea) se habla de un Jardín del Edén poblado por *demas*, hombres poderosos que provocaron una gran destrucción, extinguida por un Diluvio (E, 218).

En el desarrollo de la Cábala hebrea, los ciclos cósmicos son llamados *semittot*. A este respecto, Gershom Scholem escribe: «Los primeros mundos que fueron destruidos eran emanaciones tenebrosas, que perecieron a causa del poder demasiado concentrado del juicio estricto que contenían» (X, 154). Los mundos que precedieron al nuestro «eran como chispas», según el Zohar, y estaban gobernados por los llamados «Reyes de Edom», o los «Reyes primordiales» (X, 146-147). Si observamos la lista bíblica de tales Reyes de Edom (Génesis 36, 31-) encontramos a Bela, rey de Edom, o a Jusan, de la tierra de Temán... Edom (Edo, Edén), Bela (Bel, El, Ilu), Temán (Taman, Tamoanchan)... Estos nombres los iremos encontrando a lo largo y ancho de la obra, repartidos por todo el mundo.

Los mitos:

1.1.1. Prometeo creó a los seres humanos con barro, y Atenea les insufló aliento de vida (C, 499) (D, 328). Hefestos creó a la mujer (Pandora) con arcilla; ésta —como es bien sabido—, por culpa de su curiosidad, provocó la difusión de los distintos males por el mundo, y el fin de la Edad de Oro (E, 57) (T, 70). El primer humano creado por Prometeo se llamaba Faenon, que se convirtió en el planeta Júpiter; los otros humanos eran tan malvados que fueron destruidos en el Diluvio (excepto Deucalión y Pirra) (M).

1.1.4. Deucalión y Pirra, tras el Diluvio, crean la siguiente generación de humanos tirando piedras por detrás de su espalda (F, 93).

1.1.5. Hesíodo habla de las cinco edades del hombre (de Oro, de Plata, de Bronce, de los Héroes y de Hierro) (B, 12) (C, 196). Saturno, entre los itálicos, fue el rey de la primera edad (la Edad de Oro) (C, 541). El ciclo romano tiene cuatro edades: oro, plata, cobre y hierro (M).

1.3.2. Entre los eslavos, Rod creó al género humano a partir del polvo (C, 526). En Eslovenia se dice que cuando Dios creó el mundo con un grano de arena, cayó una gota de sudor

sobre la arena y de esta mezcla fueron creados los seres humanos (M).

1.4.3. En una leyenda nórdica, el Más Alto creó al primer hombre (Ask) con madera de fresno, y a la primera mujer (Embla) con madera de olmo. Odín les dio la sangre y el aliento de vida. Fueron los antepasados del género humano, y vivían en Midgard (B, 210) (E, 116).

1.4.5. Entre los nórdicos, el mundo renacerá nuevamente cuando acabe la era actual, que tendrá fin con la lucha entre dioses y monstruos (comandados por Loki), llamada Ragnarok; la nueva generación, en un mundo paradisíaco y libre del mal, estará comandada por Balder, que resucitará de entre los muertos. Una nueva raza de humanos resurgirá de la unión de Lif (vida) y de Lifthrasir (anhelo de vida) (B, 213). Los nórdicos hablan de cuatro edades: la del hacha, la de la espada, la del viento y la del lobo (M).

2.1.1. En Sumeria, la Diosa Madre Nintu crea los primeros seres humanos con arcilla (B, 152, 175) (F, 93). En el mito sumerio de Atrahasis la diosa Nintu mezcla sangre de un dios innominado con arcilla para crear siete parejas de humanos, llamados «lullu», que a partir de este momento relevarán a los dioses en las tareas productivas (G, 161). En Babilonia el dios Ea crea los primeros seres humanos con arcilla y la sangre de Kingu. Su propósito en la vida es servir a los dioses (B, 158) (E, 18). Entre los hebreos el primer hombre (Adán) es creado por Yahvé con arcilla (roja, pues *adom* es «rojo» en hebreo); posteriormente le insufla «aliento de vida». La primera mujer (Eva) sale de su costilla; posteriormente provocó el pecado original al morder la fruta prohibida del Árbol del Conocimiento (C, 7) (E, 30) (F, 94). Adapa, el primer hombre según la mitología babilónica, fue moldeado con arcilla (C, 7). Enki (en Sumeria) creó al ser humano con arcilla (C, 176); a unos completamente cocidos (los príncipes) y a otros a medio cocer (la gente común) (F, 93). En un mito sumerio, Nimmah y Nammu crean al ser humano con arcilla del Apsu (E, 13). El curioso procedimiento hebreo para la creación de la mujer podría estar anticipado por el mito sumerio «Enki y Ninhursag». Esta última condenó a Enki a sufrir ocho heridas; pero posteriormente se arrepiente del castigo que le ha infligido, y tiene ocho hijos con él, cada uno de los cuales representa la cura de una de sus heridas. La hija que sana su costilla es llamada Ninti ("la dama de la costilla», o «la que crea vida»). Recordemos que Eva es creada a partir de una costilla de Adán, y que «Eva» podría derivar de *hawwah* (vida) (F, 23) (N, 368).

2.1.2. En algunas versiones Ea (en Babilonia) crea el género humano con agua y con polvo (C, 165).

2.1.5. Los babilonios hablan de cuatro edades: la de oro, la de plata, la de bronce y la de hierro (nótese la similitud con el mito griego) (M). Los ciclos cósmicos son llamados *semittot* en la Cábala hebrea (X).

2.2.5. Los hindúes hablan de varias eras, que juntas conforman un Maha Yuga (mil mahayugas conforman un kalpa). Por orden son: Krita Yuga (edad de la virtud y de la perfección), Treta Yuga, Dvapara Yuga y, finalmente, Kali Yuga; en esta última estamos actualmente. Como era previsible, es la peor de todas. Este ciclo se repite una y otra vez, a lo largo de los eones; al final de cada ciclo el mundo es destruido por un Pralaya (un cataclismo universal) (B, 327) (D, 150) (M) (U). En la cosmovisión hindú el Maha Yuga (que dura 4,32 millones de años) se divide en cuatro yugas, o eras (véase arriba). Se representa como una «vaca de la virtud» que va perdiendo patas: en el primer yuga (Krita Yuga) está plantada en las cuatro patas; en el último (Kali Yuga) se sostiene únicamente con una (véase este mismo mito en Norteamérica) (W, 110).

2.3.1. En China, Nu Gua crea el género humano con barro, y le insufla aliento de vida. A los hombres les insufló *Yang*, y a las mujeres *Yin*. Los que creó con sus propias manos se convirtieron en los ricos y afortunados; los otros fueron los pobres y la gente servil (B, 361) (E, 181) (V). Según otra versión, creó a unos seres humanos con arcilla, y a otros con barro; esta división explica la separación social entre las clases altas y bajas (F, 93). En una versión del mito chino se dice que Pan Gu creó a los humanos con arcilla (M).

2.3.4. En Formosa (Taiwan) se dice que el primer hombre fue creado con una piedra (M).

2.4.1. En Japón, Takamimusubi, una de las cinco Deidades Celestiales, un dios creador de la tradición Shinto, creó a diez hombres con barro, e insufló vida en ellos (M).

2.4.4. En una leyenda coreana, Miruk crea a hombres y mujeres con insectos. A los hombres con insectos de la bandeja de oro; a las mujeres con insectos de la bandeja de plata (E, 205).

2.5.1. En Camboya se cree que la Tierra, Prah Thorni, creó al primer hombre de la tierra, y a la primera mujer de la sombra de éste (M). Entre los iban se dice que en tiempos primordiales los dioses Ara e Irik volaban sobre el Océano primodial en forma de pájaros; lanzaron dos huevos, con los que se creó el mundo; luego hicieron los humanos con tierra y les insuflaron vida (M) (V). Entre los dyak de Sakarran se dice que en un último intento de la creación de los humanos, el dios primordial Rajah Gantallah creó finalmente un humano funcional con tierra y agua (N, 365). Entre los habitantes de las islas Pulau existe una historia similar (seres creados con arcilla, y con sangre de animales) (N, 366). Los karen de Birmania dicen que Dios creó el hombre de la tierra; después creó la mujer de una costilla del hombre. Posteriormente les dio el aliento de vida (N, 371).

2.5.4. En Sulawesi (Indonesia) se dice que los primeros humanos fueron creados por el dios Ilai y la Diosa Tierra (Indara) insuflando vida en piedras (M). También en Indonesia se dice que el dios creador, Mahatala, creó a los humanos tallándolos en madera (M). Entre los iban de Sarawak se habla de un tal Trow (el Noé local) que flotó en su arca, durante el Diluvio, con su mujer y con algunos animales domésticos; creó a otras mujeres con piedras, y con ellas repobló el mundo (véase el Diluvio griego de Deucalión y Pirra) (N, 291). Entre los ndaju dyak se dice que el dios Mahatara creó al primer hombre y a la primera mujer con madera (N, 365). En otras versiones, en la isla de Borneo, los primeros humanos fueron creados con tierra y piedra para la carne, con agua para la sangre, y con viento para la respiración (N, 365).

2.6.1. Ulgan (o Olgen), entre siberianos y lapones, creó los primeros humanos con barro. Posteriormente les dio aliento de vida. El primer humano, Erlik, fue al principio su amigo y hermano, pero finalmente se convirtió en su enemigo (en una especie de demonio) (C, 180, 630) (K). En una leyenda mongola se afirma que Dios creó el primer hombre y la primera mujer con arcilla (E, 176) (F, 94). Entre los buriatos, la carne humana está hecha de arcilla roja, los huesos de piedra, y la sangre de agua (K). Entre los pueblos altaicos se piensa que los huesos están hechos con cañas y el resto del cuerpo con arcilla (K). Otra leyenda altaica establece que el dios creador Olgen creó el primer hombre usando tierra para la carne y piedra para los huesos, y posteriormente creó la mujer con una costilla; luego les dio su espíritu (el espíritu de la mujer proviene de un dios malo, de nombre Erlik) (K). Los siberianos del noroeste, como los vogules, creen que los primeros humanos fueron hechos con ramas de árbol (los esqueletos) y una capa de arcilla, y posteriormente se les insufló vida (K). Entre los tártaros negros se dice que el dios creador Pajana creó la primera gente con tierra, y que para darles vida subió al Cielo para buscar sus «espíritus de vida» (K). Entre los tártaros bedel de Siberia se dice que la mujer salió de una costilla del primer hombre (el cual estaba dormido) (N, 372).

2.6.4. En Mongolia, Tengri usó fuego, viento y agua para crear los humanos, a los que moldeó (C, 593). Buga, entre los evenk de Siberia, creó a los primeros seres humanos con una mezcla de tierra, fuego, agua y hierro (C, 103) (K). Los ostiakos del río Yenisei dicen que Dios frotó una pieza de tierra en cada mano y luego las lanzó: la tierra de la mano derecha se convirtió en un hombre, y la de la mano izquierda en una mujer (K).

3.1.1. Bundjil ha creado la tierra, los árboles, los animales y al hombre mismo (haciéndolo de arcilla, e «insuflándole» el alma por la nariz, por la boca y el ombligo). Pero tras haber conferido a su hijo Bimbeal el poder sobre la Tierra y a su hija Karakarook el poder sobre el Cielo, Bundjil se retiró del mundo (R, 69).

3.2.1. Tagaro, en Vanuatu (Melanesia), modeló los primeros humanos con barro (C, 585). En Melanesia, Anut (véase el sumerio An, o el hurrita Anu), el Creador, creó el primer hombre y la primera mujer a partir de la tierra. En una versión del mito, la primera mujer, Suspain, fue creada de la costilla del hombre. Ambos tuvieron dos hijos: Kulabob era alto y de raza blanca; Manup era oscuro y de escasa talla. Kulabob fue inventor de la canoa, de la cerámica y de otras artes útiles. También son obra suya la magia, el tatuaje y la danza ritual. Manup desarrolló las leyes y las costumbres, y era un gran cazador. Por una disputa doméstica Kulabob tuvo que escapar transformándose en rata. Desde entonces, el pueblo melanesio espera que algún día retorne (G, 339) (N, 454). En Melanesia, el dios Hasibwari crea la primera mujer con arcilla, y al primer hombre con una de las costillas de esta mujer (M). En las Nuevas Hébridas (Vanuatu) se dice que la primera mujer fue Jujumishanta, y que el primer hombre (Morfunu) se formó de su cuerpo (M). En Vanuatu, el héroe cultural Qat moldeó humanos con arcilla roja (N, 366).

3.2.3. En otra versión, Qat, en Vanuatu (Melanesia), crea a los seres humanos con madera, y les insufla aliento de vida danzando y cantando (C, 509).

3.3.1. En Nueva Zelanda (Polinesia), Tane creó a la primera mujer con arcilla roja y le insufló aliento de vida. La llamó Hine Ahu One (la Doncella de la Tierra). Con ella concibió la raza humana (B, 390) (C, 587). Kane moldeó a Kumu-honua, el primer hombre, a partir del suelo húmedo, y le dio por mujer a Lalo-honua. Esta primera pareja vivió felizmente hasta que topó con Aaia-nuinukea-a-ku-lawaia («el gran pájaro del mar con el pico blanco que pesca»), el cual les indujo a comer las manzanas sagradas de Kane. Ella enloqueció y se convirtió en un pájaro marino, y él fue condenado a la mortalidad (Hawaii) (F, 386). En la mitología polinesia se habla repetidamente de una primera mujer llamada Ivi («hueso», o «costilla», según las zonas); compárese con el mito hebreo de la creación de Eva a partir de la costilla de Adán (G, 357). Entre los maoríes, un dios supremo llamado Io (o bien Ihoiho, o Kiho) creó el Cielo y la Tierra de la nada; después creó el primer hombre con tierra roja, y mientras estaba dormido, tomó una costilla de su cuerpo y formó la primera mujer (J). En Tahití, Ta'aroa y Tu crearon Ti'i, el primer humano, de la tierra roja, y éste casó con la bella diosa Hina (J). En Tahití se dice que Ta-aroa creó un hombre con arcilla roja, y luego lo puso a dormir; posteriormente sacó un hueso de su cuerpo y formó a la primera mujer (M). Entre los maoríes de Nueva Zelanda, el creador (Tu, Tiki o Tane) creó al primer humano con arcilla, la mezcló con su sangre, y le insufló vida; lo hizo a su propia semejanza (N, 366). Los maoríes dicen que Tu/Tiki, o Tane, creó a la mujer (Eevee) a partir de una costilla (N, 367). En el relato de Tahití, «[Ta'aroa] creó el hombre con tierra roja, que también era la comida de la Humanidad hasta que existió el fruto del pan. Algunos dicen que más adelante Taaroa llamó al hombre por su nombre y cuando llegó le hizo dormir. Mientras dormía, el Creador sacó fuera una de sus costillas (*ivi*), e hizo de ella una mujer, que dio al hombre para ser su mujer, y los dos se convirtieron en progenitores de la Humanidad» (N, 368). Según Stephen Oppenheimer, «*Ivi*» es el regular término de «hueso» en varias lenguas polinesias; o sea, que el hecho de que la primera mujer —creada de la costilla del primer hombre, hecho de arcilla roja— se llame Ivi no puede ser contaminación de las misiones cristianas del lugar (N, 368).

3.3.2. En Kiribati (Oceanía), Nareau creó los dioses al moldear arena húmeda (C, 411). El dios Tiki crea a su consorte con arena, y la llama Hinatunaona (E, 226). En Nueva Zelanda algunos mitos dicen que el primer hombre (Tiki) fue hecho por Tane en Hawaiki (sin especificar cómo), y posteriormente Tane creó a la mujer con barro y arena. Insufló vida en su boca, le dio poderes procreativos, y la convirtió en mujer de Tiki (J).

3.3.4. Tangaloa, En Samoa (Polinesia), modeló a su mujer con una piedra (C, 588). En Polinesia, sólo los jefes iban al Cielo. Las personas comunes no tenían alma porque habían sido creadas a partir de insectos (nótese el mito coreano) (F, 117).

4.1.1. Khnum, en Egipto, creó a dioses y seres humanos con un torno de alfarero, con arcilla, y luego les dio el aliento de vida (C, 328) (D, 98) (E, 46) (F, 93).

4.1.4. En otra versión egipcia se dice que los humanos fueron creados con las lágrimas del dios Sol (Ra) (M).

4.1.5. Los egipcios parecían tener una noción de los «ciclos cósmicos». Al menos eso es lo que dice Sonchis (según Plutarco) a Solón en el templo de Sais: «La genealogía de los vuestros, Solón, que acabas de establecer, apenas se diferencia de las leyendas de los niños. En primer lugar porque recordáis un solo diluvio de los muchos que se han producido antes...» (G, 109). En alguna traducción del *Libro Egipcio de los muertos*, en el conjuro CXL, también parece mencionarse los ciclos cósmicos, hasta el número de cuatro (traducción de A. Laurent, siguiendo la de Wallis Budge): «Cuando la cuarta época de la Tierra / Y hasta el fin de la segunda subdivisión de la época...» (G, 219), si bien ésta se contradice con la traducción de Raymond O. Faulkner: «... En la cuarta hora de la noche, y la tierra es feliz en el segundo mes del invierno, el último día».

4.2.1. Entre los yoruba de Nigeria, Obatala creó los primeros seres humanos con arcilla. Habiéndose embriagado, a algunos los creó de forma incorrecta; de ahí la existencia de tullidos y deformes, a quien ella protege. Olorun les dio aliento de vida (B, 405) (F, 93). Entre los dogon de Mali, el dios creador Amma creó a su consorte, Madre Tierra, con arcilla; luego se apareó con ella; de ahí aparecieron dos seres llamados Nummo (C, 36) (M). Woyengi, entre los ijaw de Nigeria, creó a los primeros humanos con barro y les dio aliento de vida (C, 663). Zanahary, en Madagascar, creó a los humanos con arcilla y les dio «luz de vida» (C, 681). En Dahomey se cree que el dios andrógino Mawu-Lisa creó al ser humano a partir de agua y arcilla (F, 93) (M). Entre los dinka del sur de Sudán, el dios supremo es un alfarero que da forma a los niños en el útero materno (F, 93). Las mujeres ruandesas en edad fértil suelen dejar un barreño con agua antes de acostarse para que el dios pueda formar con ella la arcilla que formará a sus hijos (F, 94). Entre los efe y los mbuti, el creador Arebati creó a los primeros humanos con arcilla, cubrió la arcilla con piel, y vertió sobre ellos sangre para darles vida (H). Entre los jukun de Nigeria, Ama creó a los humanos hueso a hueso en la manera que lo hace un alfarero con arcilla (H). Entre los pigmeos de África Central, se dice que el dios creador Khonvoum hizo a los primeros hombres con arcilla negra y blanca, y así creó las dos razas (negra y blanca); excepto los pigmeos, hechos con arcilla roja (H). Entre los dinka de Sudán, Nhialic hizo al primer hombre (Garang) y a la primera mujer (Abuk) con arcilla (H).

4.2.2. Entre los shilluk del Alto Nilo, Juok creó seres humanos mezclando arena o polvo con agua del río. El color de su piel dependía del material que usó (C, 314). Entre los ijo de Nigeria, Woyengi (la creadora femenina), creó a los humanos del suelo, y luego insufló vida en ellos (H).

4.2.4. Entre los shona de Zimbabwe, los sueños del primer hombre (Musikavanhu), creado en el Cielo por el dios Mwari, dieron forma a los animales y a los pájaros; la primera mujer apareció también en uno de sus sueños, y vino a la vida cuando la tocó (H).

5.1.1. Los yekuana de la región amazónica del lado venezolano entran en contacto con los españoles bien entrado el siglo XVIII (1760), y según parece: «El contacto inicial fue tan cordial, que los yekuana concluyeron que estos nuevos visitantes tenían que ser obra de su héroe cultural Wanadi. Su piel blanca era simplemente el resultado del color de la tierra que se utilizó para moldearlos (...) Los yekuana llamaron a este nuevo ser *yaranavi*» (*yara*: arcilla o barro blanco; *ana*: ser humano) (P). «En varios mitos de creación amerindios, la mujer suele ser la primera en elaborar la cerámica, o bien, según algunas versiones, el demiurgo suele elaborar la primera mujer a partir de este material; una vez más, en el mito yekuana, Wanadi intenta esculpir a la primera mujer, Madi, a partir de arcilla blanca» (Q). En otra leyenda del Caribe se dice que

Makonaima, habiendo creado el Cielo y la Tierra, hizo seres humanos de distintas razas con arcilla de diferentes colores (blanca, más oscura y negra) (S).

5.1.5. Entre los taíno del Caribe, la creación del mundo tuvo lugar a lo largo de cinco edades (D, 260) (M).

5.2.1. Chinigchinich, entre los indios de California, creó a los humanos con barro y les insufló vida. Su propósito era ser venerado por ellos (C, 120). Entre los creek de Norteamérica, Esaugetuh Emissee creó gente tras el Diluvio con barro, y posteriormente les insufló vida (C, 183) (F, 94). Entre los indios de los bosques de Norteamérica, Gluskap creó seres humanos con tierra (C, 221). Entre los pima de Norteamérica el dios creador creó a los humanos con arcilla, y luego les dejó secar en un horno (C, 268). Entre los pies negros de Norteamérica, Na'pi creó los primeros seres humanos con arcilla, y posteriormente los «animó» (C, 283, 409). Kitshi Manito, entre los algonquinos de Norteamérica, creó a los seres humanos con arcilla, soplando después un espíritu de vida (C, 330) (F, 94). Nocoma, entre los luiseños de California, creó al hombre (Ejoni) y a la mujer (Ae) con barro (C, 426). Szeukha, entre los pima de Norteamérica, vivía con los humanos, que su padre había creado con bolas de barro y con sudor. Tras el Diluvio hizo una nueva generación de humanos con polvo de huesos triturados y con trozos de piel, y les insufló vida (C, 583). Wheememeowah, entre los yakima de Norteamérica, creó a Primer Hombre y a Primera Mujer con barro y les dio aliento de vida (C, 660). Maheo, dios supremo de los indios cheyennes, creó al hombre con una de sus costillas. Su lugar de residencia es llamado Noaha-vose (también Noahvose, o Noavosse). Aquí su chamán, llamado Sweet Medicine, recibió las cuatro flechas sagradas que contenían las enseñanzas de Maheo (M). Los kawakipai de California dicen que el dios creador Tcaipakomar crea el hombre con arcilla, y luego a la mujer a partir de una costilla del hombre (N, 372).

5.2.2. Kokyangwuti, entre los hopi de Norteamérica, hizo a la especie humana con polvo y saliva, y luego les dio aliento de vida (les recitó un «conjuro de creación») (C, 332) (F, 94); en otra versión se dice que fue creada con arcilla (E, 268). Kwatee, entre los quinault de Norteamérica, creó a los humanos con polvo y sudor (C, 342). Entre los apaches se dice que Child of the Water (Hijo del Agua) creó a los humanos con arcilla (V). Los winnebagos dicen que el Creador, tras crear la Tierra, hizo a Liebre con la forma de un hombre, con arcilla, y luego lo envió al mundo, donde nació de una virgen (V). Entre los ojibway, Nanabush creó al ser humano con tierra (V).

5.2.3. Entre los navajos (Norteamérica), el primer hombre fue hecho con maíz blanco, y la primera mujer con maíz amarillo. Los vientos les insuflaron aliento de vida (B, 500). Estsanatlehi, entre los navajos de Norteamérica, creó la raza humana con pequeñas piezas de su piel, y luego le insufló vida (C, 184). Kodoyanpe, en Norteamérica, creó humanos con madera y les dio aliento de vida (C, 331). Cuervo, entre los kwakiutl de Norteamérica, creó al hombre con madera y a la mujer con arcilla, y les insufló aliento de vida (C, 524).

5.2.4. Los hopi de Norteamérica, en una segunda versión del mito de la creación, consideran que los primeros seres humanos eran pequeños y parecidos a insectos. Vivían en un mundo subterráneo, sin luz (F, 117).

5.2.5. Los navajos de Norteamérica hablan de la existencia de cinco mundos (B, 500). En otro relato de los navajos, se habla de cuatro edades (la ascensión al mundo; la de los animales heroicos; la edad de oro; y la presente) (D, 269) (M). Los hopi de Norteamérica hablan asimismo de dos edades del mundo (la primera fue destruida por el Diluvio) (C, 332). Los indios pawnee y sioux afirman que Búfalo Cósmico, padre y abuelo del Universo, pierde un pelo cada año, y una pata cada era (con un total de cuatro). Véase a este respecto el mito hindú (W, 110).

5.3.1. Entre los mayas (Popol Vuh), la primera creación del género humano fue realizada por los Creadores con arcilla. Como les faltaba «aliento de vida», hicieron una segunda

generación, a partir de madera; pero fue asimismo destruida (con un Diluvio) (B, 481). Hurakán, entre los mayas de Guatemala, creó figuras humanas y les dio aliento de vida, pero no lenguaje; luego los destruyó. En una segunda creación los creó con arcilla; tras varios intentos, el ser humano fue creado con maíz, y le fue dado el aliento de vida (C, 270) (V).

5.3.2. En el Cuarto Sol Azteca (México) el hombre fue creado con ceniza. Éste fue destruido con un Diluvio (B, 486). En otra versión se dice que Quetzalcoatl creó el género humano con polvo de huesos de la generación humana anterior y con su propia sangre (C, 511) (D, 333) (E, 285). Hurakan y Gucumatz, entre los mayas, crearon a unos hombres de barro, a los que destruyeron; luego los crearon con madera, y fueron destruidos también. Finalmente los hicieron con harina de maíz (D, 215) (E, 287) (F, 93).

5.3.5. Los mayas hablan de la creación y destrucción de dos razas defectuosas; nosotros, los humanos, somos la tercera raza (B, 480) (C, 269). En el Popol Vuh se habla de cinco creaciones del género humano (la de los animales, con barro, con madera, y con maíz) (D, 286). Entre los aztecas se habla de cinco «soles», que consisten en cinco eras diferentes de razas humanas; actualmente nos encontramos en el quinto sol (cuatro-movimiento) (B, 486).

5.4.1. En la segunda creación inca, Viracocha creó el género humano con arcilla, y le dio aliento de vida (E, 295) (F, 94).

5.4.4. En una leyenda de Bolivia, Viracocha creó a los seres humanos (en realidad gigantes) con piedra (B, 469). Los chacos dicen que los primeros hombres fueron hechos de piedra, los segundos de madera, y los terceros de arcilla (M). Entre los tupari del Amazonas se dice que el primer hombre fue un gigante (Valedjad) creado a partir de una piedra (M).

5.4.5. En el mito andino, Viracocha hizo creaciones y destrucciones. La primera raza humana (la de los gigantes de piedra) fue exterminada por un Diluvio; la raza posterior (de arcilla) fue civilizada por Manco Capac (B, 468) (D, 295). En el departamento Chocó de Colombia se habla de tres razas consecutivas de humanos: la primera fue destruida porque practicaba el canibalismo; en la segunda fueron convertidos en animales; la tercera fue hecha con arcilla (V). Los incas hablan de cinco edades: la primera fue embrionaria; en la segunda el pueblo, más avanzado, practicaba la agricultura (acabó en un Diluvio); en la tercera la civilización era más avanzada, pero había más conflicto; en la cuarta la guerra se intensificó, y las villas fueron fortificadas; la quinta edad es la de los propios incas (V). Según otra versión, la segunda edad fue la de los gigantes, que fueron destruidos por el Diluvio; el resto se ajusta al enunciado anterior (V).

MITO: DILUVIO

Véase la Tabla 3 y el Mapa 3.

Bibliografía:

A: James George Frazer. *La rama dorada*. Fondo de Cultura Económica, 2019. **B**: Donna Rosenberg. *World Mythology*. NTC Publishing, 1994. **C**: Kenneth McLeish. *Myths and Legends of the World*. Bloomsbury, 1998. **D**: Nadia Julien. *Enciclopedia de los mitos*. Robin Book, 1997. **E**: Arthur Cotterell (coordinador). *Encyclopedia of World Mythology*. Parragon, 1999. **F**: José Luis Espejo. *Los hijos del Edén*. Ediciones B, 2010. **G**: José Luis Espejo. *Ecos de la Atlántida*. Editorial Base, 2018. **H**: Patricia Ann Lynch. *African Mythology A to Z*. Facts on File, 2004. **I**: Jeremy Roberts. *Japanese Mythology A to Z*. Chelsea House, 2010. **J**: Robert D. Craig. *Handbook of Polynesian Mythology*. Abc-Clio, 2004. **K**: Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Uno Holmberg: Volumen III. *Fino-Ugrit, Siberian*. Cooper Square Publishers, 1964. **L**: Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Arnott McCulloch; Jan Machal: Volumen III. *Celtic, Slavic*. Cooper Square Publishers, 1964. **M**: J.A. Coleman. *The Dictionary of Mythology*. Arcturus, 2007. **N:** Stephen Oppenheimer. *Eden in the East*. Phoenix, 1998. **O:** Alessandra F. Caputo Jaffé. «Continuidad y cambio en el arte indígena de Venezuela». *Tesis doctoral. Universitat Pompeu Fabra*, 2013. **P:** Martha Becwith. *Hawaiian Mythology* (publicado en Internet). **Q:** A. Cherpillod. *Dictionnaire Étymologique des Noms Géographiques*. Masson, 1986. **R:** Roland Dixon. *The Mythology of all Races (Oceanic)*. Vol IX. Marshal Jones, 1916. **S:** Philip Wilkinson, Neil Philip. *DK Eyewitness Companions Mythology*. Dorling Kindersley, 2007. **T:** Arthur Cotterell. *The Encyclopedia of Mythology (Norse, Greek&Roman, Celtic)*. Anness, 2001. **U:** Rachel Storm. *The Encyclopedia of Eastern Mythology*. Anness, 1999. **V:** David M. Jones; Brian L. Molyneaux. *The Mythology of the Americas*. Anness, 2001.

El Diluvio Universal	EUROPA				ASIA						OCEANÍA			ÁFRICA		AMÉRICA			
	SUR 1-1	OESTE 1-2	ESTE 1-3	NORTE 1-4	PROX. ORIENTE 2-1	INDIA CEILÁN 2-2	CHINA TÍBET 2-3	JAPÓN COREA 2-4	SUDESTE ASIA 2-5	SIBERIA ÁRTICO 2-6	AUSTRALIA 3-1	MELANESIA 3-2	POLINESIA MICRONESIA 3-3	EGIPTO 4-1	ÁFRICA SUBSAH. 4-2	CARIBE 5-1	NORTE-AMÉRICA 5-2	CENTRO-AMÉRICA 5-3	SUD-AMÉRICA 5-4
1. Diluvio clásico	X				X	X			X	X			X		X		X	X	X
2. Diluvio clásico con variaciones		X		X		X	X	X	X	X							X	X	X
3. Diluvio y gigantes		X					X			X								X	X
4. Otros diluvios	X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
5. Serpiente-Diluvio	X					X	X		X		X	X					X	X	X

Temas principales:

Diluvio, embarcación, animales, pájaro, montaña (mito de Noé): (2-1), (2-6), (4-2), (5-3).
Diluvio, embarcación y montaña: (1-1), (2-2), (2-4), (2-5), (3-3), (5-2), (5-4).
Diluvio y embarcación: (1-2), (1-4), (2-3), (2-5), (2-6), (5-2), (5-3), (5-4).
Arco iris tras el Diluvio: (1-4), (2-1), (3-3), (4-1), (5-3), (5-4).
Caída del Cielo: (1-2), (3-3), (5-3), (5-4).

Análisis:

Éste es, si cabe, el mito más difundido de todos: se encuentra en casi todas las culturas del mundo. Generalmente está asociado a un héroe que funda una nueva raza en la Tierra (Noé entre los hebreos, Utanapishtim entre los babilonios, Manu entre los hindúes, Deucalión entre los griegos, Tezpi entre los aztecas, Nu'u entre los hawaianos...). No en todas las versiones el mito hace referencia al carácter «purificador» del Diluvio. Entre los chinos, por ejemplo, éste es un recurso para justificar el origen divino del poder establecido (aunque también existe una versión afín al mito «clásico» del Diluvio).

Existen teorías contrapuestas en torno al origen de este mito: algunos lo remontan al deshielo de los casquetes polares, sucedido hace más de diez mil años. Otros niegan que la «memoria oral» pueda llegar tan lejos, y lo identifican con inundaciones diferentes, en sitios diferentes, y en tiempos diferentes, pero que han sido fundidas poco a poco, en la memoria humana, en un único Diluvio mítico. El Diluvio ha sido vinculado en muchas culturas a la existencia previa de una raza de gigantes (los *nefilim* o los *anakim* hebreos). Éstos han sido asociados en numerosas ocasiones a los constructores de megalitos. Los gigantes serían —asimismo— los que crearon, con su torpeza o con sus esfuerzos, los accidentes geográficos que nos rodean: las montañas, las colinas, los ríos, los lagos, las islas, etc. Al Diluvio se lo asocia también con la llegada de «héroes civilizadores». El mito de Prometeo es arquetípico, pues aportó a los humanos un elemento muy importante para el establecimiento de la civilización: el fuego. Pero no sólo Prometeo simboliza el «dios» (o «héroe») civilizador: el Triptólemo ateniense, el Osiris egipcio, el Ea acadio, el Viracocha andino, el Quetzalcoatl azteca, y tantos otros, son ejemplos de ello.

El mito del Diluvio, como el de la «creación del ser humano con arcilla», es universal. Y algunas de sus especificidades, como veremos, han sido objeto de polémica entre los mitógrafos. Éste tiene diversas variantes: la «lluvia durante un número determinado de días»; la «ola gigante que barre el mundo»; o la «lluvia de ceniza» (en el caso egipcio disfrazada de "cerveza" o de "jugo de granada"). El o los «Noés» (con sus respectivas mujeres y familias, en su caso) o bien suben a un navío (sea éste un arca maciza, un barco grande con caseta, una barca, una canoa, un tronco hueco, una calabaza vacía, o incluso un simple tronco), o a una alta montaña, que es la única que emerge de la desolación general. En el caso de que el Noé específico suba a un barco, aquél puede meter dentro (o no) una serie de animales escogidos, y puede (o no) enviar un ave (o varios) a comprobar si existe tierra seca en los alrededores. Por

último, al acabar el evento, puede suceder (o no) que se presente un arco iris (una «cosa de luz» entre los egipcios) a los ojos de los supervivientes. Sea como sea, en buena parte de los casos, el o los supervivientes embarrancan con su embarcación en la cima de un monte, del cual –a menudo– conocemos su nombre (Ararat en Israel, Nisir en Mesopotamia, Parnaso en Grecia, Himavat en India, Noesakoe en Indonesia, Ragasan en Taiwan, Mauna Kea en Hawaii, Huacayñan en Ecuador, etc.).

En ocasiones, el «evento» se resume en la frase «el Cielo cayó», indicando que las columnas que sostienen el Cielo se han roto o se han desplomado (ello nos hace pensar en el mito de Atlas, que veremos en otro lugar). En algunas narraciones, especialmente hindúes, en momentos previos al Diluvio se produce un fuego (o un calor) abrasador que lo destruye todo; y durante el desarrollo del Diluvio (o *Pralaya*, la «danza de la destrucción» de Shiva) se ciernen sobre el mundo las tinieblas y la oscuridad. También suelen aparecer otros mitemas (o símbolos) muy extendidos en el imaginario mundial. Por ejemplo, la raza de los gigantes, que por lo general es destruida (o diezmada) durante el evento; o la «serpiente del mundo», que en último término es la causante del Diluvio, generalmente por la intervención de los hombres o de los dioses. Al final del Diluvio, diversos *corpus* míticos nos informan de que los continentes y los mares cambian de lugar; y hasta varía la posición de las estrellas, lo que hace pensar que el eje terrestre se ha desviado. Y asimismo explicaría el fenómeno «olas gigantes que lo barren todo». De todo ello hemos hablado (Diego Méndez y yo) en nuestro libro *Ecos de la Atlántida*.

Las similitudes entre el modelo bíblico y otros, como el polinesio, son tales, que los mitógrafos han aducido razones similares a las del mito «creación de los primeros humanos» para sentenciar que algunos mitos indígenas están «contaminados» por la versión bíblica. A este respecto, nuevamente William Ellis (véase el mitema «creación de los primeros humanos») niega que los hawaianos sean autores originarios del mito «barco que salva a los supervivientes del Diluvio y los deposita en una montaña llamada Mauna Kea», a pesar de que los ancianos del lugar hablan de un barco llamado *Wa'a-halau-ali'i-o-ka-moku* («canoa como una casa de jefe») (P). Kenneth McLeish (C, 430) remacha esta convicción con el siguiente argumento: «Los mitógrafos piensan que aunque puedan haber existido historias de supervivientes de diluvios antes de la llegada de los misioneros desde Europa, el detalle de éste [el mito de Nu'u; véase más abajo], incluyendo el nombre Nu'u, son embellecimientos post-cristianos». Ello no obstante, Stephen Oppenheimer, en *Eden in the East*, dice textualmente que «sería perverso y etnocéntrico insistir en que [la diversidad de los mitos del Diluvio] fuera atribuida a los misioneros cristianos» (N, 293), aunque contempla la posibilidad de que algunas variantes del mito del Diluvio en Borneo o en la región de Sunda puedan ser «añadidos» derivados de la influencia colonial (N, 288).

En dicho caso, habríamos de suponer que los «misioneros» habrían ejercido una influencia similar –a la que ejercerían en Polinesia– en territorios tan diferentes y alejados como Siberia, México y el África Subsahariana, donde podemos hallar mitos del Diluvio aún más similares que el hawaiano al relato bíblico de Noé. Téngase en cuenta que en la Polinesia no existe la variante «suelta de pájaros»; sin embargo, sí que encontramos en Polinesia, al igual que en Israel, en México y en Perú, la variante «arco iris» (en Egipto se habla meramente de una «cosa de luz»). Por otro lado, los barcos de los polinesios, llamados comúnmente *canoas* (o *catamaranes*), pero que pueden llegar a tener más de 30 metros de eslora y alojar a centenares de tripulantes y pasajeros, solían estar cargados con plantas y animales con uso doméstico, con el propósito de replantarlos o aclimatarlos en la tierra de destino, en sus expediciones de colonización. ¿Podría ser esta costumbre el origen del mito de Noé, el cual cargó en su barco animales de toda especie?

Seguidamente pretendo demostrar que el mito polinesio no sólo es genuino, sino que podría ser la fuente del resto de los mitos en el mundo. Ello es así porque el Noé hawaiano se llama realmente Nana-Nu'u; es decir, es un nombre compuesto con un prefijo y un sufijo que se han conservado por separado en muy diferentes *corpus* míticos. Por ejemplo, en Siberia encontramos su equivalente con los nombres Noj, Nama y Namu. Entre los algonquinos de

Norteamérica su Noé local se llama Nana-bush. Entre los cheyennes norteamericanos su dios Maheo reside en Noaha-vose (también Noahvose, o Noavosse). En la Columbia Británica recibe el nombre de Noakxnim. En Indonesia la montaña en la que recala el Noé de las Molucas es llamada Noesakoe. En Nueva Guinea, Noa es el ancestro de todas las tribus, con sus diferentes lenguas y culturas. Y en México los respectivos Noé y esposa se llaman Nata y Nena. Es decir, tenemos Noé-Nu'u-Noesakoe, Noahvose, Noa y Noj por un lado, y Nana-Nama-Nanabush-Nata-Nena por otro. Y no olvidemos que en Egipto al Diluvio primordial se lo llama *Nwy* (Nuy). Polinesia, Indonesia, Norteamérica, Siberia e Israel (con el añadido de México, que dadas sus afinidades culturales y étnicas, podemos ligar al contexto norteamericano): vemos aquí los mismos enclaves que en el mito «creación del ser humano», donde la versión clásica del Diluvio se desarrolla en toda su pureza. Y por lo que se refiere a su fuente, o raíz, o lugar de origen, es necesario hablar de la toponimia de la isla más grande del archipiélago indonesio.

La isla de Borneo (y el sultanato de Brunei), o la región nigeriana de Bornu, tienen un punto en común: la etimología de sus nombres. Tanto Borneo, como Brunei, como Bornu significan literalmente «tierra de Noé» (*barr nuh*, en árabe) (Q, 75, 76, 84). Y ya hemos visto que el mito clásico del Diluvio lo hallamos asimismo en África Subsahariana. Así pues, si las dos partes del nombre polinesio de Noé (Nana Nu'u) se distribuyen en diversos escenarios caracterizados por el desarrollo del mito clásico, ¿no es razonable pensar que sería el lugar de origen de los polinesios [su mítica Hawaiiki] la fuente del mito del Diluvio?

Los mitos:

1.1.1. En Grecia, Deucalión (hijo de Prometeo) y Pirra (su esposa), advertidos por Prometeo, son los únicos supervivientes del Diluvio. Flotaron en una embarcación nueve días y nueve noches. Embarrancaron en el monte Parnaso; crearon a los primeros humanos tras la catástrofe tirando piedras por detrás de su espalda (B, 24) (C, 147) (D, 113) (E, 57) (F, 56).

1.1.4. En Roma los supervivientes del Diluvio se llaman Baucis y Filemón, pero se salvaron subiendo a la cima de una montaña (C, 86). En Grecia, el mito de Faetón es una variante del mito de Deucalión: «Tras haberle golpeado Júpiter con el rayo [a Faetón], comenzaron a arder todas las cosas. Júpiter, para dar muerte a toda la raza de los mortales con una causa, fingió que tal rayo quería exterminarle [a Faetón], esparció por todas partes torrentes, y toda la raza de los mortales pereció, excepto Pirra y Deucalión» (G, 215).

1.1.5. Según San Agustín, el Cecrops griego (un héroe civilizador en forma de serpiente) habitó en tiempos del Diluvio (G, 341).

1.2.2. En un mito celta, el lago de Llion desbordó e inundó todas las tierras; toda la raza humana se ahogó, excepto Dwyfan y Dwyfach, que escaparon en un barco sin mástiles, recalando en la isla de Prydain (N, 262). En Irlanda, existe un mito derivado del Diluvio bíblico: Cesair, la hija de Bith, a su vez hijo de Noé, fue quien primero llegó a Irlanda después de la catástrofe, tras siete años de navegación. Bith no se salvó en el arca de Noé, sino en una barca que construyó por si mismo. Cesair estuvo casada con Fintan (véase más abajo) (Q, 112, 131).

1.2.3. Entre los celtas, según el mito de Beowulf, el Diluvio acabó con una raza de gigantes (B, 280).

1.2.4. Fintan, entre los celtas de Irlanda, fue uno de los únicos supervivientes del Diluvio. Para ello se transformó en un halcón y en un salmón (C, 194). Entre los celtas de Irlanda existe la tradición de que la raza de Partolón llegó a la isla trescientos años después del Diluvio (F, 59). Los celtas temían la «caída del cielo» y el día en que prevaleciera el fuego y el agua (una alusión a un antiguo Diluvio) (L).

1.3.4. En un mito esloveno se dice que en los primeros tiempos el pueblo rompió el huevo que alimentaba los siete ríos del Paraíso, y al hacerlo se provocó una gran inundación. Sólo

Kranyatz sobrevivió el Diluvio, porque era el vigilante, apostado en la montaña más alta. Durante nueve años las aguas no descendieron (S).

1.4.2. Entre los nórdicos, Belgermir y su mujer, unos gigantes, fueron los únicos supervivientes del Diluvio (el derretimiento del gigante de hielo Ymir). Se montaron en una embarcación realizada con un tronco vaciado. Fueron los antepasados de la nueva raza de gigantes (B, 209), (C, 90) (F, 58). En un mito lituano, el dios Pramzimas destruyó el mundo al ver tanta guerra y conflicto entre los humanos; dos personas, con algunos animales, se montaron en una cáscara de nuez para escapar de las aguas (que mágicamente se convirtió en un bote). Con el fin del Diluvio Pranzimas se mostró como un arco iris (M) (N, 263).

2.1.1. En Babilonia se cuenta que Utanapishtim, advertido por Enki, construye un barco gigante (con las medidas de un Iku), donde mete animales de la tierra y pájaros de los cielos. Tras doce días a la deriva recaló en el monte Nisir. Envió una paloma y otras aves para comprobar que pudiera desembarcar a salvo (B, 197) (C, 220, 635) (G, 48). Este superviviente recibe otros nombres: Atrahasis (C, 70) (E, 20), Xisouthros (Kasisatra) (D, 389) o Ziusudra (F, 56). Entre los hebreos Noé es advertido por Yahvé del Diluvio próximo. Aquél construye un arca, mete parejas de todas las especies, y tras cuarenta días de zozobra recala en el monte Ararat. Allí envía una paloma para comprobar si hay tierra firme. Dios envía un arco iris como señal de que no habrá futuros diluvios (C, 425, 669) (E, 33) (F, 59).

2.1.4. Yima, en Persia, mete en un refugio subterráneo (un *vara*, un «arca seca») animales y plantas de todas las especies para protegerlos de un crudo invierno (glaciación). Este Yima podría ser una variante del nórdico Ymir (véase más arriba) (C, 675) (N, 261) (U). En el mito sumerio son los annunaki los que destruyen el mundo en tiempos del Diluvio, al servicio de los dioses del Cielo: «Los diabólicos annunaki se precipitan con sus antorchas, / sus destellos abrasan el país; / El tumulto de Adad alcanza los altos cielos, / muere el brillo, reinan las tinieblas. / El hermano ya no ve a su hermano, / los habitantes ya no se reconocen en los cielos. / Los dioses temblaron ante el Diluvio, / los dioses huyeron y subieron a la mansión de Anu» (G, 162). En el mito acadio de Erra se escribe: «Cuando hace ya mucho tiempo yo [Marduk] me había encolerizado y abandonado mi sede [E-Sagila] y desencadenado el Diluvio, por haberla abandonado yo deshice el equilibrio del Cielo y de la Tierra. Debido a que el Cielo se turbó, las estrellas del firmamento cambiaron su posición celeste y no las volví a su lugar» (G, 386).

2.2.1. En la India se dice que Manu sobrevivió al Diluvio en un barco, advertido por el avatar Matsya de Vishnú. Cuando acabó el Diluvio, embarrancó en el monte Himavat. Posteriormente tuvo una hija (Ida), y con ella repobló el mundo (C, 373) (E, 148) (F, 59) (U).

2.2.2. Los bhil del centro de la India hablan de un Diluvio en el que sólo dos hermanos sobrevivieron. La hermana se hizo amiga de un pez, llamado Ro, a quien alimentaba con arroz, y éste le avisó de que la Tierra iba a ser volteada (vuelta del revés) por mandato del dios Bhagwan, por lo que le advirtió que él y su hermano se montaran en una calabaza con provisiones y un gallo (éste les avisaría del final del Diluvio) (N, 269).

2.2.4. Según el Brahma Vaivart Purana: «La Tierra se vio envuelta en la oscuridad. No había Sol ni Luna. Rayos y truenos impactaban sobre las montañas y los árboles. Del cielo caían meteoros. Los lagos y los ríos se secaron. Toda la Tierra fue arrasada por el fuego y las llamas llegaron incluso al subsuelo. Casi todos los seres vivos perecieron en este fuego, incluyendo los dioses y los demonios» (G, 171). En otro relato (Shrimad Bhagavata Purana) el *Pralaya* (Diluvio) tuvo lugar porque Brahma, el alma universal, se había quedado dormido. Los mundos se inundaron. Éste es el diluvio de Manu (el Noé hindú), que es salvado de la muerte por el pez Matsya, *avatar* de Vishnú (G, 171). En el Maitrayana Brahmana Upanishad encontramos el siguiente pasaje: «Se secan los

grandes océanos, se caen las montañas, se mueve la estrella polar, se cortan las cuerdas del viento (que sujetan las estrellas), la tierra se sumerge y los dioses (suras) se marchan de su lugar» (G, 240).

2.2.5. En el Rig Veda se dice que Indra mató al monstruo Vritra, que no tiene manos ni pies (en el Sama Veda se lo llama «la serpiente celeste»). Más adelante se puntualiza que Vritra (el dragón celeste), retenía las aguas: «Indra devolvió la libertad a las aguas que había encerrado Vritra, dormido en las cavernas de la Tierra; él mató al que tiene cuernos y deseca la tierra» (nótese que entre los signos jeroglíficos egipcios, la letra «v» es representada como una serpiente con cuernos). Teniendo en cuenta su ubicación polar, este pasaje podría aludir al fin de la edad glacial: las aguas, retenidas en los glaciares boreales, vuelven a fluir. Como previsiblemente este acontecimiento tuvo carácter catastrófico, ello provocó una gran conmoción, en forma de Diluvio (G, 48). El fin del reino de los demonios y los *nagas* (serpientes), en Atala, en tiempos del rey Bali, tuvo lugar durante el Diluvio (G, 171). Los munda del centro de la India hablan de una lluvia de fuego, de la que se salvan sólo un hermano y una hermana, que se refugian en un árbol; Dios creó finalmente una serpiente «arco iris» (véase el mito australiano) llamada Lurbing (N, 269).

2.3.2. En China, Nu Gua y Fu Chi son los únicos supervivientes del Diluvio. Se salvan tras subirse en una calabaza. Repoblaron el mundo convertidos en serpientes (C, 428) (F, 57) (V).

2.3.3. En China, el gigante Gong Gong destruye el mundo. La Diosa Madre Nu Gua lo resuelve y coloca los cuatro pilares del Cielo con las patas de una tortuga gigante (B, 361).

2.3.4. Yu, en China, luchó toda su vida para proteger su país de las inundaciones, provocadas por el dios acuático Gong Gong (C, 677). El diluvio de Yu fue provocado por el Dios del Cielo, Tian Di, para castigar a la Humanidad por su comportamiento impío (F, 57).

2.3.5. Nu Gua y su hermano Fu Xi sobrevivieron al Diluvio, y poblaron la Tierra convirtiéndose en serpientes (G, 148).

2.4.2. En Corea, el único superviviente del Diluvio se salvó porque se montó en un tronco; recaló en la cima de una montaña, donde encontró a otros supervivientes (M).

2.5.1. Entre los iban de Sarawak se habla de un tal Trow (el Noé local) que flotó en su arca, durante el Diluvio, con su mujer y con algunos animales domésticos; creó a otras mujeres con piedras, y con ellas repobló el mundo (véase el Diluvio griego de Deucalión y Pirra) (N, 291). Entre los benua-jakun de Malasia se dice que el dios Pirman provocó un Diluvio, y todos se ahogaron excepto un hombre y una mujer a bordo de un barco de madera *pulai*, que estaba herméticamente cerrado (N, 291). Los nages de la isla de Flores afirman que su antepasado Dooy se salvó del Diluvio gracias a un barco (N, 292).

2.5.2. Entre los alfoor de Ceram (Maluku, Indonesia), el mito dice que los refugiados del Diluvio son ayudados por un águila, que localiza la tierra seca. La primera montaña en aparecer es llamada Noesakoe (F, 59) (N, 287). En Indochina existe el mito, muy extendido, de la destrucción de la Humanidad por un Diluvio; sólo dos jóvenes (hermano y hermana) se salvaron, al montarse en una calabaza (o en una balsa), con un par de cada especie de animal; flotaron en las aguas durante siete días (F, 60) (N, 270). Entre los ami de Taiwan se dice que un chico (Sura) y una chica (Nakao) se salvan del Diluvio al subirse a un mortero de madera, con el que llegan a salvo a la montaña Ragasan (N, 280). Entre los sham de Assam, en Birmania, se dice que el dios acuático Hkang-Hkak advirtió al sabio Lip-long que un Diluvio estaba a punto de suceder; éste había de construir una balsa, pero sólo una vaca le podía acompañar; tras una gran deflagración, que alternaba fuego y lluvia, Lip-long plantó semillas de calabaza, y de este modo la vida volvió a renacer en el mundo (N, 272). Entre los habitantes de las islas Andamán se cuenta la historia de un hombre y una mujer que se salvaron del Diluvio montados en una canoa, y llegaron finalmente a la cima de una montaña que emergía de las aguas (N, 281). Entre los habitantes de Vietnam, de Sulawesi o de Borneo existen

mitos similares (N, 288). En Laos y el Norte de Tailandia existe el mito de que sólo tres hombres con sus familias sobrevivieron al Diluvio provocado por los Thens (dioses del Cielo), montándose en una balsa con una casa encima. Posteriormente enseñaron a las gentes la agricultura, la música, el arte textil, el calendario y cómo construir instrumentos útiles (U).

2.5.4. Entre los habitantes de las islas Andamán existe el siguiente mito: Puluga, dios creador que habita en el Cielo, provocó un Diluvio porque la Humanidad se olvidó de él. Sólo cuatro personas se salvaron. Desde entonces, Puluga se retiró y no ha vuelto a ser visto (F, 60). Entre los ifugao de Filipinas se dice que sólo un hermano (Wigan) y una hermana (Bugan) se salvaron del Diluvio (que fue precedido por una gran sequía), por subir a dos montañas (cada uno en una) (N, 285). El motivo del Diluvio y los supervivientes que se salvan al subir a una montaña es común en el Sudeste de Asia (entre los toradja de Sulawesi, entre los ot-danom de Borneo, entre los batak de Sumatra, o entre los kelantan de Malasia) (N, 288).

2.5.5. Entre los tsuwo y los bunun de Taiwan se dice que el Diluvio fue provocado porque un cangrejo cortó por la mitad una serpiente que se había tragado las aguas; o bien porque la serpiente escapó al mar, comenzando la catástrofe; los pocos supervivientes subieron a las cimas de las montañas (N, 281). En Borneo la tribu iban de Sarawak tiene un mito según el cual un granjero cortó la cabeza de una serpiente celeste, y a partir de aquí se inició un Diluvio que mató a casi todas las personas, excepto unas pocas que pudieron refugiarse en las cimas más altas (R, 127).

2.6.1. En un cuento altaico «Noé» era llamado Nama, a quien el dios Olgen ordenó construir un arca. Nama tenía tres hijos (Sozun-uul, Sar-uul y Balkys), que le ayudaron en la construcción del navío. Posteriormente entró en el arca, junto con algunos animales y aves. El arca embarrancó en la cima de una montaña y soltó el cuervo, que no volvió; posteriormente soltó otro cuervo, y finalmente una paloma, que retornó con una ramita en su pico (K).

2.6.2. Los samoyedos del distrito de Turukhansk relatan que siete personas se salvaron del Diluvio, al montarse en un barco. A los siete días —cuando dejó de llover— soltaron un ave, para averiguar si había tierra firme. El ave volvió con unas briznas de hierba y turba en su pico (K). En un relato buriato, el dios Burkhan avisó a un hombre de que construyera un gran barco; siguiendo su consejo, este «Noé» hizo la nave y subió en ella a distintos animales y a su familia (K). Entre los sagaiyes de Siberia, el constructor de tal barco se llamaba Noj; pero como no lo pudo acabar, Dios le envió un barco de hierro, en el cual Noj, su familia, y todo tipo de animales embarcaron (K). Los ugrianos del Norte de Siberia afirman que los que se salvaron del Diluvio, al montarse en diferentes balsas, se distribuyeron por las diferentes partes del mundo; es por ello que formaron diferentes pueblos, que hablan diferentes lenguas (K). En un relato buriato el dios Ulgan advirtió a Namu que construyera un arca antes del Diluvio (M)

2.6.3. Entre los vogules existe un mito del Diluvio, en el que están implicados gigantes, en el cual los supervivientes se refugian en botes resguardados con pieles (N, 263).

2.6.4. Los evenk del lago Baikal hablan de que antes del Diluvio hubo un gran fuego y una inundación. Todos murieron, excepto un chico y una chica, que subieron al Cielo montados en un águila. Luego volvieron a bajar, en un lugar donde el agua se había secado (K). Los vogules también hablan de un «gran fuego», que duró siete años (K).

3.1.4. En Australia se dice que los *wondjina* del tiempo de los sueños provocaron un diluvio para exterminar la pérfida primera raza humana. Luego crearon otra, a la que civilizaron (C, 661).

3.1.5. En Australia, la pitón Yurlunggor provocó un diluvio porque una de las hermanas Wagilak ensució el agua con sangre menstrual (E, 237). Según la tribu kurnai de Australia, un día todas las aguas fueron tragadas por una rana monstruosa, Dak. Sólo cuando la

serpiente se enrolló y se contorneó ante ella, Dak se echó a reír y las aguas, surgiendo de nuevo, provocaron el Diluvio (F, 60).

3.2.4. En Irian Oeste (Nueva Guinea) se habla de un Jardín del Edén poblado por «demas», hombres poderosos que provocaron una gran destrucción, y fueron extinguidos por un diluvio (E, 218). Noa es un ancestro de las tribus de Nueva Guinea. Mató a su propio hijo y dispersó sus restos por distintas partes, usando un lenguaje diferente cada vez. Cada tribu desciende de una de estas partes, con sus propias lenguas y culturas (nótese la desavenencia de Noé con su hijo Cam, en la versión bíblica; parece que este relato combine el mito de Noé y el de la dispersión de las lenguas en uno solo) (M).

3.2.5. En Nueva Guinea, la historia cuenta que una vez sucedió una gran inundación: el mar se elevó y desbordó la Tierra. Las colinas estaban cubiertas y la gente y los animales se apresuraron a la cima del Tauaga, la montaña más alta. Todos tenían miedo, pero Raudalo, el rey de las serpientes, no temía. Raudalo se dio la vuelta, sacó su lengua bífida y tocó con la punta las aguas furiosas, que estaban a punto de cubrir la montaña. Y entonces el mar no se elevó más, sino que comenzó a descender; finalmente las aguas volvieron a su nivel normal y se detuvo la inundación (R, 35). En otro mito se dice que el Diluvio tuvo lugar porque una mujer intentó capturar una anguila mágica, de nombre Abaia (la cual habitaba en las profundidades del lago). La anguila, al enfadarse, provocó una gran inundación, y toda la gente se ahogó, excepto una anciana que se subió en lo alto de un árbol (en Oceanía en ocasiones la anguila ocupa el lugar de la serpiente) (R, 35).

3.3.1. En Oceanía Nu'u (también llamado Nu'u-pule, o Nana-Nu'u; por lo que se refiere a Nana, véase el mito azteca, algonquino y siberiano) supo que Kane (o Tane) iba a destruir el mundo con una gran ola. Por ello se montó (él y su mujer Lilinoe, o Nu'umealani) en un barco con una casa encima (*wa'a-halau-ali'i-o-ka-moku*, es decir, «un gran barco con una casa encima»), y lo cargó con plantas y animales. Cuando las aguas descendieron, recaló en la cima del monte Mauna Kea. Posteriormente Kane bajó hacia él en la forma de un arco iris (C, 430) (F, 58) (M) (P). En una historia maorí de Nueva Zelanda, el dios creador Tane envía a dos «apóstoles», Para-whenua-mea y Tupu-nui-a-uta, a visitar a los mortales para predicar sus doctrinas, que los habitantes de la Tierra habían olvidado. Como los seres humanos les despreciaron y amenazaron, los dos «apóstoles» construyeron una balsa. Tras el Diluvio ésta embarranca en Hawaiiki. Tras ofrecer sacrificios a los dioses, aparece un arco iris en el horizonte (el dios Kahukura) (J).

3.3.4. En Nueva Zelanda, las lágrimas de Papa Rangi (al ser separado de Madre Papa) provocan que los océanos desborden y se traguen la mayor parte de las tierras y la gente (B, 391) (C, 521). En Polinesia, Loa (un equivalente, en el Pacífico Norte, al Ta-aroa de Tahití) extermina la primera raza humana con un diluvio, provocado por una ola gigante (C, 358). En la isla de Pascua una leyenda afirma: «En tiempos de Rokoroko He Tau el Cielo cayó» (F, 76). En Tahití, en una historia recopilada en 1829, se dice que los únicos supervivientes del Diluvio fueron una pareja humana y los animales que recogieron con ellos. Subieron a la montaña Pitohiti. El Diluvio duró diez días (J). En un mito de Tahití, sólo un hombre y mujer se salvaron del Diluvio, al subirse a una montaña (O Pitohito) (N, 284).

4.1.4. En Egipto existe el mito de Sekhmet, que provoca una gran matanza en la Humanidad, y es detenida con una lluvia (Diluvio) de jugo de granada, que por su color se parece a la sangre. Una vez borracha, deja de matar gente (C, 515) (E, 46) (F, 57) (M). En el llamado Himno a Ptah-Tanen se dice: «El rugir de tu voz está en las nubes; tu aliento está en las cimas de las montañas; las aguas de tu inundación cubren los elevadísimos árboles de toda región» (F, 58). Las inscripciones egipcias de Edfú nos hablan de un gran Diluvio (el Diluvio de Nun, las «aguas primordiales»), sucedido en tiempos primigenios, y de la muerte de una raza malvada de seres setianos (caracterizada por monstruos

acuáticos: cocodrilos e hipopótamos). La egiptóloga Penelope Wilson lo llama «el Diluvio de las aguas primigenias». Esta misma autora añade: «En textos cosmológicos *nwy* aparece como análogo con el Diluvio original, el de Nun» (G, 154). Los primordiales, una vez desaparecidos, se convirtieron en «jueces de los muertos» (G, 157). Manetón afirma que antes del Diluvio reinaron en Egipto tres dinastías: los dioses, los semidioses, y los espíritus de los muertos (G, 159). El poema egipcio titulado *Libro de los cantos eficaces para repeler al habitante de las aguas* reza así: «Yo soy Shu, bajo la figura del Sol, / sentado en medio del ojo de su padre. / Si abre, lo que está sobre el agua [el monstruo], su boca, / si él se mueve con sus patas, / yo haré caer la Tierra en el depósito del agua [el océano], / convirtiendo el mediodía [el Sur] en Norte, / siendo el mundo el mismo» (G, 234). Los egipcios aluden al «Diluvio del Gran Verde» (el Océano), distinto a la inundación anual del Nilo (G, 234). En el mito egipcio de Sekhmet, se hace alusión a una «cosa de luz» (tal vez un arco iris) para dar por concluida la catástrofe: Ra hace una «cosa de luz» en el Duat y en la tierra de Babat para poner punto y final al desastre (G, 245).

4.2.1. Entre los bambara de Mali se dice que en un principio Bemba envió un diluvio para limpiar la Tierra. Faro y Musokoroni (un par de gemelos) tuvieron distinta suerte: el primero remó en su canoa dorada (o arca) rescatando humanos y animales, de forma que se pudiera repoblar la Tierra, pero Musokoroni murió. El Diluvio duró siete días. Posteriormente Faro ordenó una segunda creación (H). Entre los masai de Kenia, el dios supremo (Enkai) decidió destruir la Humanidad a causa de sus pecados. Salvó sólo a un «justo» y a su familia. Ordenó a Tumbainot (el Noé de los masais) que construyera un arca, y que metiera a su familia y a diferentes animales dentro de ella. El Diluvio duró muchos días y el mundo, así como sus criaturas, se ahogó. Tumbainot dejó ir primero una paloma, y luego un buitre, para averiguar si existía tierra firme. Cuando acabó el Diluvio, Tumbainot embarrancó el arca; posteriormente su familia, y los animales que salvó, repoblaron la Tierra (H).

4.2.4. Los yoruba de Nigeria dicen que la diosa Olokun, enfadada con Obatala (protectora de los humanos), envió las olas del océano a las tierras habitadas. Las olas inundaron el mundo, ahogando a la mayor parte de la gente. Fue Orunmila quien hizo retirar las olas del mar de la tierra habitada por las gentes (B, 407) (F, 59). Entre los mbuti del Congo se dice que un camaleón, oyendo un ruido extraño en un árbol, abrió el tronco. El agua salió en un gran diluvio que se extendió por toda la Tierra. El primer hombre y la primera mujer emergieron con el agua (H). Entre los shona de Zimbadwe, el dios Mwari vio que los humanos se habían convertido en seres orgullosos, que ignoraban a la divinidad. Mwari advirtió a los humanos de los peligros de su soberbia, pero le ignoraron. Así que maldijo a la Tierra y envió primero una gran sequía, y luego un diluvio; además, creó animales peligrosos, y provocó que los humanos guerrearan entre ellos (H).

5.1.4. Entre los taíno del Caribe, un gran Diluvio ahogó a todas las mujeres, y los hombres fueron transformados en árboles (E, 262).

5.2.1. Doquebutz, entre los skagit del Noroeste de los Estados Unidos, sobrevivió el Diluvio montándose en una canoa. Ésta contenía dos animales de cada especie, así como parte de su familia (C, 158).

5.2.2. Entre los creek de Norteamérica, Esaugetuh Emisee fue contemporáneo del Diluvio (él, en sí, era un dios). Envió dos palomas para comprobar si había tierra seca. No se menciona la forma en que sobrevivió (C, 183). Entre los pima de Norteamérica sólo Szeukha sobrevivió, flotando encima de resina de pino, del Gran Diluvio que Gran Águila provocó para exterminar al género humano. Finalmente recaló en la cima de una montaña (C, 583). Entre los cherokees de Norteamérica, Utsé salvó a la población del Diluvio metiéndola en un tronco hueco (C, 636). En la Columbia Británica se dice que Noakxnim llegó de más allá del mar con una canoa mágica (M).

5.2.4. Entre los navajos de Norteamérica, el Diluvio lo provocó, durante el Cuarto Mundo, el monstruo de agua, para vengarse de las fechorías de Coyote. Para ello abrió las compuertas de las aguas subterráneas, provocando que las olas del mar inundaran la Tierra, con olas gigantes de la altura de montañas. Los supervivientes se refugiaron en la cima de las montañas (B, 502). Entre los hopi de Norteamérica, los humanos del primer mundo fueron exterminados por el Diluvio provocado por Sotuknang, excepto unos cuantos que subieron a la Tierra superior a través de un tallo (fueron advertidos por Kokyangwuti) (C, 332). Entre los algonquinos de Norteamérica, Nanabush se salvó del Diluvio subiéndose a un árbol; luego, con ayuda del castor y de la nutria, volvió a crear tierra firme (C, 408). La destrucción de la tercera era, entre los hopi de Norteamérica, tuvo lugar con un diluvio en el que olas altas como montañas hicieron desaparecer de la faz de la Tierra sus ciudades y sus conquistas tecnológicas. Esta tercera era, previa a la actual, acabó cuando los continentes se hundieron y la tierra y el mar cambiaron de lugar (G, 211). Nu-Muhk-Muck-A-Nah, entre el pueblo mandan de Norteamérica, es el único superviviente del Diluvio (G, 245). Entre los papago se dice que sólo Montezuma, el primer hombre, y Coyote (el «trickster») sobrevivieron al Diluvio, en barcas que habían construido (M). Entre los skagi se dice que sólo un hombre y una mujer se salvaron del Diluvio, montados en una canoa (M).

5.2.5. La tribu algonquina de los lenapé (Delaware) habla de una gran serpiente que odiaba a los hombres, que los expulsó de su patria y que causó una gran inundación. Parte de la población fue salvada por su antepasado Nanabush, montado sobre una serpiente marina (F, 178). Entre los hopi se dice que el Diluvio tuvo lugar porque Coyote (el «trickster») raptó al hijo de un gran monstruo acuático (V). Entre los ojibway se dice que la serpiente cornuda Mishipizheu es la responsable del Diluvio (nótese el mito hindú) (V). Entre los hopi la serpiente emplumada Paaloloqangw es el Señor del Océano; si no se le tiene respeto puede anegar la Tierra con un diluvio (V).

5.3.1. Entre los aztecas de México, el dios Tezcatilpoca produjo un diluvio para destruir a la Humanidad, advirtiendo a Tezpi (o Tapi, o Nata) que introdujera en un gran barco a su mujer, su familia y diferentes animales, granos y semillas. El barco se posó sobre la cima de una montaña (F, 56) (G, 254). En un mito de Michoacán, citado por W. H. Prescott, se dice que Tezpi (su Noé), en tiempos del Diluvio, pilotaba una barca llena de diversas especies de animales y pájaros. Al cabo de cierto tiempo dejó marchar a un buitre, que no volvió (pues se alimentó de la carne de los gigantes que dejaron las aguas al retirarse). Más tarde soltó a un diminuto «pájaro mosca», que volvió trayendo en el pico una rama verde (G, 263) (N, 245).

5.3.2. Entre los aztecas de México, en el cuarto Sol Quetzalcoatl destruye con un diluvio la raza de humanos realizados con ceniza. Sólo se salva una pareja que se refugia en un tronco vaciado (B, 486) (F, 56). Entre los walapai de México, el dios Hokomata trató de destruir a los humanos con un Diluvio. Pero Tochopa (su hermano gemelo) salvó a su hija Pukeheh escondiéndola en un tronco hueco, o bien en una canoa (C, 615). Entre los aztecas, el dios Titlacahuan advirtió a Nata y a su mujer Nena de un inminente Diluvio que pondría fin al Cuarto Mundo; por ello construyeron una canoa de un tronco hueco (M).

5.3.3. En el mito azteca se dice lo siguiente: «El segundo Sol que hubo estaba bajo el signo de 4 Ocelotl (cuatro-tigre)... En él sucedió que se hundió el cielo; entonces el Sol no caminaba de donde es medio día y luego se oscurecía; y cuando se oscureció, la gente era comida. En este Sol vivían gigantes» (G, 148). Entre los mayas, los enanos (los *Saiyam Unicob*), que convivían con los gigantes en el primer mundo, construyeron las grandes ciudades mayas (ahora derruidas). Fueron convertidos en piedra cuando apareció el Sol en la Tierra (hasta entonces las gentes vivían en la oscuridad). Su mundo fue destruido por el primer Diluvio, llamado *haiyococab* (agua sobre la Tierra) (V).

5.3.4. Entre los aztecas de México, los dioses destruyeron con un diluvio la segunda creación de seres humanos, hechos con madera (B, 482). Entre los mayas, el dios Hunab Ku provocó diluvios para eliminar las razas imperfectas de humanos, en cada una de las edades del ciclo de la creación (C, 269). Entre los mayas, se llamaba *Haiyococab* al Diluvio (literalmente, «agua sobre la Tierra»), según consta en el folio 53 del Códice de Dresde (F, 56). Durante el Diluvio, según la tradición de los quichés (tribu maya), se «oscureció la superficie de la tierra y cayó una lluvia negra como las tinieblas»; y también: «Por esa causa, pues, se oscureció la superficie de la tierra y cayó una lluvia negra como las tinieblas, que llovía de día y llovía de noche» (G, 55, 241). En el Popol Vuh y el Chilam Balam de los mayas se habla de lluvia oscura y de fuego y ceniza (G, 55). Con el fin del Diluvio maya «se levantó el arco del cielo, señal de la destrucción de abajo» (G, 254). En una versión maya, durante el Diluvio el «Cielo cayó» (M).

5.3.5. En el Chilam Balam de los mayas el Diluvio también está ligado a una serpiente divina: «Y entonces, en un solo golpe, llegaron las aguas. Y cuando fue robada la Gran Serpiente se desplomó el firmamento y hundió la tierra» (G, 242). Entre los mayas, el primer Diluvio fue llamado *haiyococab* (agua sobre la Tierra); el segundo Diluvio destruyó a la segunda raza (los *dzolob*, «ofensores»), y fue provocado cuando las aguas salieron de la gran serpiente cósmica (V).

5.4.1. Entre los barasana de Colombia el Diluvio tuvo lugar por un descuido de Mujer Shaman (Romi Kumu) en su trabajo de creación. Sólo los que hicieron una canoa con el árbol *kahuu* sobrevivieron. Los supervivientes recalaron en la cima de una montaña (E, 303) (F, 59).

5.4.2. En la Guyana, Aiomum Kondi, dios supremo, destruye al género humano con un Diluvio. Sólo un hombre (Marerewana) y su mujer sobrevivieron (C, 23).

5.4.3. Entre los aymara de Bolivia, Con Ticci Viracocha destruye el mundo con un Diluvio para castigar el mal comportamiento de los gigantes, durante la primera era; sobrevivió un hombre y una mujer. Luego hizo una nueva generación de humanos (B, 468) (C, 650) (E, 295) (F, 60) (V).

5.4.4. Entre los chibcha y los muisca de Colombia, Bochica salva a unos cuantos humanos del Diluvio (provocado por la diosa Chia). Éstos suben a las montañas. Tras el Diluvio Bochica aparece en forma de arco iris, para permitir que el Sol pudiera secar el mundo tras el Diluvio (C, 95) (V). Entre los guaraníes de Argentina, Tupán fue el único superviviente del Diluvio, del que escapó subiéndose a un árbol (C, 624). Entre los cañari de Ecuador, dos hermanos escapan de un Diluvio tras subirse a una montaña llamada Huacayñan (E, 299) (F, 60). En la Serra do Joelho (Brasil) los indios hablan del rey Makonem, equivalente al Deucalión griego, que gobernó en los tiempos de la Gran Agua (el Diluvio) (F, 59). En Perú existe el mito de que una llama advirtió a su pastor que en los siguientes días el nivel del mar subiría y anegaría la Tierra. El pastor ascendió a la cima de la montaña Villa-Coto con comida para cinco días. Ese hombre fue el único que sobrevivió al Diluvio (F, 60). En Lambeyeque (Perú), el rey Fempellec sobrevivió a un Diluvio que duró 30 días. Pero a diferencia de otros mitos, fue él el responsable del castigo, por cometer un pecado de lujuria (F, 60) (V). En los Andes se llama al Diluvio «la gran oscuridad» (G, 55). En el mito del Diluvio guaraní, Tamanduaré, viejo profeta de la nación, recibió la noticia anticipada del desastre y se protegió de la inundación, junto con algunas familias, en la copa de una palmera muy alta (G, 189). Los incas llaman *Pachacuti* (agua que trastorna la Tierra) al Diluvio Universal: «Y dicen que llovió sesenta días y sesenta noches, y que se anegó todo lo creado» (G, 241) (V). En la versión inca del Diluvio, Manco Capac emplea el arco iris como señal de perdón: «Subidos a la cumbre, vieron en ella el arco iris del cielo, al cual los naturales llaman *guanacauri*. Y teniéndolo por buena señal, dijo Manco Capac: ¡Tened aquello por señal que no será el mundo más destruido por agua!» (G, 245). En las regiones comprendidas entre el Orinoco y el Río Negro existe un pueblo, el tamanaco, que

explica la siguiente historia: Amalivaca, el padre del género humano (y también de los tamanaco), llegó a esas tierras en barca, al poco de producirse la gran inundación, llamada en esa tribu *Tiempo de las Aguas* (Diluvio). En ese momento, las aguas del océano se estrellaban contra las montañas de la Encaramada (estaban más altas de lo que están en la actualidad). Todos los seres humanos (también los tamanaco) se ahogaron, excepto un hombre y una mujer, que se refugiaron en la cima de un monte a orillas del Asiveru (que los españoles llaman Cachiveru) (G, 482). En los Altos Andes existe la leyenda de Khuno, un dios de la tormenta que creó un Diluvio para exterminar a la raza humana, que empezó a cultivar los valles y a quemar los bosques; sólo unos pocos sobrevivieron, pues se escondieron en cuevas (V). Entre los tupinambá de Brasil tenemos la historia de Monan, dios creador que exterminó a los humanos porque se comportaban mal. Primero los exterminó con un gran fuego, y luego provocó el Diluvio para apagar el fuego (nótese el mito griego de Faetón) (V).

5.4.5. En Ecuador se asocia el Diluvio a una serpiente monstruosa: «Provino aquel naufragio [de] que los tres hijos del primer hombre o dios, llamado Pacha, no teniendo con quienes hacer la guerra, la mantuvieron con una gran serpiente: que herida ésta con muchas flechas, se vengó vomitando tanta agua que anegó toda la tierra» (G, 242). Los araucanos de Chile culpan a dos grandes serpientes (Kaikai y Trentran, o bien Caicai y Tenten) de causar el Diluvio, al intentar demostrar sus poderes sobre el agua. Tenten subió las montañas para salvar algunas de las personas y animales (M).

MITO: DIOSA

Véase la Tabla 4 y el Mapa 4.

Bibliografía:

A: James George Frazer. *La rama dorada*. Fondo de Cultura Económica, 2019. **B**: Donna Rosenberg. *World Mythology*. NTC Publishing, 1994. **C**: Kenneth McLeish. *Myths and Legends of the World*. Bloomsbury, 1998. **D**: Nadia Julien. *Enciclopedia de los mitos*. Robin Book, 1997. **E**: Arthur Cotterell (coordinador). *Encyclopedia of World Mythology*. Parragon, 1999. **F**: José Luis Espejo. *Los hijos del Edén*. Ediciones B, 2010. **G**: José Luis Espejo. *Ecos de la Atlántida*. Editorial Base, 2018. **H**: Patricia Ann Lynch. *African Mythology A to Z*. Facts on File, 2004. **I**: Jeremy Roberts. *Japanese Mythology A to Z*. Chelsea House, 2010. **J**: Robert D. Craig. *Handbook of Polynesian Mythology*. Abc-Clio, 2004. **K**: Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Uno Holmberg: Volumen III. *Fino-Ugrit, Siberian*. Cooper Square Publishers, 1964. **L**: Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Arnott McCulloch; Jan Machal: Volumen III. *Celtic, Slavic*. Cooper Square Publishers, 1964. **M**: J.A. Coleman. *The Dictionary of Mythology*. Arcturus, 2007. **N:** Stephen Oppenheimer. *Eden in the East*. Phoenix, 1998. **O:** Alessandra F. Caputo Jaffé. «Continuidad y cambio en el arte indígena de Venezuela». *Tesis doctoral. Universitat Pompeu Fabra*, 2013. **P:** Arthur Cotterell. *The Encyclopedia of Mythology (Norse, Greek & Roman, Celtic)*. Anness, 2001. **Q:** Rachel Storm. *The Encyclopedia of Eastern Mythology*. Anness, 1999. **R:** David M. Jones; Brian L. Molyneaux. *The Mythology of the Americas*. Anness, 2001. **S:** Gershom Scholem. *Desarrollo histórico e ideas básicas de la Cábala*. Riopiedras, 1994. **T:** Gregorio del Olmo Lete. *La religión cananea según la liturgia de Ugarit*. Ausa, 1992.

La Diosa	EUROPA				ASIA						OCEANÍA			ÁFRICA		AMÉRICA			
	SUR 1-1	OESTE 1-2	ESTE 1-3	NORTE 1-4	PROX. ORIENTE 2-1	INDIA CEILÁN 2-2	CHINA TÍBET 2-3	JAPÓN COREA 2-4	SUDESTE ASIA 2-5	SIBERIA ÁRTICO 2-6	AUSTRALIA 3-1	MELANESIA 3-2	POLINESIA MICRONESIA 3-3	EGIPTO 4-1	ÁFRICA SUBSAH. 4-2	CARIBE 5-1	NORTE-AMÉRICA 5-2	CENTRO-AMÉRICA 5-3	SUD-AMÉRICA 5-4
1. Diosa Madre, Madre Tierra	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
2. Ritos de fecundidad	X	X	X		X	X	X		X	X	X			X	X		X	X	
3. El consorte de la diosa	X				X	X								X					
4. Muerte del dios	X			X	X									X					

Temas principales:

Diosa Madre: (1-1), (1-2), (1-3), (1-4), (2-1), (2-2), (2-3), (2-4), (2-5), (2-6), (3-1), (3-2), (3-3), (4-1), (4-2), (5-1), (5-2), (5-3), (5-4).

Análisis:

La Diosa (simbolizada por la serpiente y la Luna, con alguna excepción; es el caso de Amaterasu) es protagonista en la Mitología Universal, y uno de sus temas troncales. En primer lugar nos da una idea de fertilidad, compartida con su consorte masculino (simbolizado por el toro y el Sol). (En el Neolítico el bucráneo —la testa del toro— estaba asociado a la Diosa, aunque parece que posteriormente fue apropiado por la mitología patriarcal. Un ejemplo conocido de asentamiento neolítico es Çatal Hüyük, donde la figura de la Diosa Madre sedente en su trono es representada pariendo un toro; por otro lado, los santuarios en los que se realizaban los rituales de fertilidad en los que se invocaba a la Diosa estaban adornados con el símbolo del bucráneo. Véase a este respecto el apartado dedicado al «toro».) Ahí se concluye que tal vez —me atrevo a asegurar que con toda seguridad— en un primer momento la Diosa Madre ejercía un papel de primacía, y su consorte (el Dios Macho) un rol subordinado. Por ello era el macho (el «consorte de la diosa») el que bajaba al submundo durante una temporada, durante la cual —de ahí su lectura mítica— la tierra se agostaba y las plantas no daban fruto. Ello solía suceder durante el invierno; llegada la primavera, y retornado el consorte al mundo exterior, la Naturaleza (término derivado tal vez del egipcio *neteru*: «los dioses») recobraba su pujanza. Este relato es muy común en Próximo Oriente y en sus proximidades, y es una historia que se repite: muerte y resurrección de Adonis, de Attis, de Adad, de Tammuz, de Baal, de Dumuzi, de Osiris o de Dionisos. Si bien en algunas ocasiones es la misma diosa la que asciende desde los Infiernos, o sale de la cueva en la que estaba encerrada, para hacer florecer el mundo (es el caso de Perséfone, en Grecia, y de Amaterasu, en Japón, respectivamente).

En torno al culto a la Diosa se desarrollan una serie de ritos de fertilidad, que en la práctica son orgías, más o menos institucionalizadas (desde las orgías populares en determinados días, en armonía con el ciclo de las cosechas, pasando por ciertas ceremonias del Año Nuevo, hasta la «prostitución sagrada» en distintas partes del mundo). De acuerdo con Mircea Eliade (*Lo sagrado y lo profano*, página 126): «La orgía ritual en pro de las cosechas tiene asimismo un origen divino: la hierogamia del dios fecundador con la Tierra-Madre. La fertilidad agraria se estimula con un frenesí genésico sin freno». En tiempos más recientes, la cópula sagrada entre macho y hembra adoptó una forma más eufónica, pues fue llamada «hierogamia sagrada» (del griego *hieros gamos*, «matrimonio sagrado»), siendo celebrada en el año nuevo. Tal rito pretendía fundamentar, desde un punto de vista teológico, esos comportamientos tan anclados en el pasado, y tan anacrónicos posteriormente. Ello se ha intelectualizado hasta tal punto, que se lo liga a una idea abstracta del «hermafroditismo», o de la «androginia universal» (que los alquimistas llamaron *coniuctio*: «armonía entre opuestos», representados por el Sol, el azufre, y la Luna, el mercurio; recibe asimismo el

nombre de «bodas alquímicas»). Los cabalistas hebreos recogieron estas ideas y las plasmaron en sus escritos (véase más abajo).

Posiblemente la mayor parte de las diosas de los panteones antiguos que conocemos no son más que derivaciones de una ancestral Diosa Madre o Madre Tierra; según Marija Gimbutas, uno de los aspectos del principio arcaico de la Divinidad Femenina. Ésta es, segun Gwendolyn Leick (página 119) la más antigua manifestación del fenómeno religioso. Aunque por un fenómeno de divergencia, al menos en el entorno euroasiático, su culto se diferencia de manera importante de unas culturas a otras. A la Diosa Madre, Madre Tierra o Naturaleza, por lo general se la relaciona con la fertilidad y la procreación. A este respecto, según Max Müller (*Mitología comparada*, páginas 24 y 25) la raíz *ma* (en la palabra sánscrita *matar*, «madre») significa «creador» en la antigua lengua protoindoeuropea (o aria); en cambio, la raíz *pa* (del sánscrito *patar*, «padre») equivale a «protector», lo que «expresa uno de los atributos característicos del padre, el sostén que da a su hijo». De esta contraposición entre los roles femeninos y masculinos, tales como son contemplados en la mitología, y en la evolución de la sociedad, hablaré más abajo.

Otros atributos de la Diosa serían: la virginidad, la pureza, el amor, la maternidad, etc. Aunque, como veremos en otro lugar, las diosas no son siempre maternales; también tienen un aspecto violento, que las convierten en guerreras temibles (no en vano, han de defender su prole —en este caso la Tierra— de las agresiones exteriores). Según Michel Hulin («El hinduismo», en Delumeau *et al.*, página 343): «[Devi, la Diosa hindú] se presenta en primer lugar... como una virgen (*Kumari*) guerrera, que lucha incansablemente contra el mal proteiforme. Su mito principal la presenta con los rasgos de la matadora del demonio búfalo».

La creencia de que la especie humana, los animales, o las plantas —y cualquier forma de vida u objeto— derivan de la Madre Tierra es ancestral, y se halla presente en los cinco continentes. La Madre Tierra ha sido normalmente representada como una mujer fértil, a la cual se le destacan sus atributos femeninos (los pechos y las caderas, o la vulva). El culto a la Diosa Madre es antiquísimo: tal vez las *venus* paleolíticas (por ejemplo, la tan conocida Venus de Willendorf) sean su precedente más remoto en el área euroasiática. Sin embargo, la iconografía de la Diosa Madre no se limita a la figura femenina. Por ejemplo, entre los indios delaware norteamericanos la tortuga era un símbolo de dicha deidad. Durante el Neolítico, con el descubrimiento de la agricultura, su culto podría haberse visto reforzado por el convencimiento, entre los agricultores, de que la tierra (el suelo fértil) es un símbolo femenino de fecundidad. Podíamos considerar que las diosas Inanna, Ishtar, Astarté o Isis habrían tenido este carácter. Como afirma Arthur Cotterell, en su obra *World Mythology*: «Con la introducción de la agricultura... los primeros granjeros empezaron a observar los fenómenos naturales más de cerca... que lo habían hecho los cazadores y recolectores de época pasada. Emergió una diosa de la vegetación separada, conectada con la Gran Madre, pero responsable ante todo del cultivo de las semillas sagradas a partir de las cuales la vida había pasado a depender» (E, 133).

La Diosa Madre en la tradición grecorromana está representada por la deidad Afrodita, o Venus. Ésta se halla relacionada con el amor, la Naturaleza, la fertilidad y la devoción, y es la raíz de palabras como «venerar» (adorar), «venero» (manantial, filón de minerales), o «venéreo» (relativo al deleite sexual), etc. Nótese el Artemisión de Éfeso: en este templo Artemis aparece con multitud de pechos, asumiendo el rol de la diosa de la fertilidad cananea Astarté. El culto a la Diosa Madre ha llegado de una manera u otra incluso hasta las religiones modernas. La iconografía cristiana de la Virgen María con el niño Jesús debe mucho a las imágenes de Isis (con Horus en su regazo), y de otras deidades orientales, absolutamente relacionadas con este símbolo ancestral. El nombre de María significaría originariamente algo así como «madre», «mar» o «agua» (nótese la diosa vasca Mari, o las deidades homónimas que podemos encontrar en Creta, la India o Ceilán).

El nombre de la madre de María, Ana, deriva de las divinidades Ana, Anna o Hanna, denominaciones de la Diosa Madre, cuyo origen en Occidente se remonta probablemente al

sumerio An (el Cielo, padre de las aguas dulces [Apsu] y saladas [Tiamat]). Ana (o Hanna) era llamada entre los sumerios la «abuela», y significativamente Ana era la abuela de Jesucristo. Entre los hititas Hanna era una diosa triple (Gwendolyn Leick, página 31), fenómeno que observamos en otros *corpus* míticos (véase más abajo). En el ámbito indoeuropeo encontramos asimismo esta raíz: nótese la Diosa Madre Hannahanna de la mitología hitita, Anahita entre los persas, Nanna entre los nórdicos (diosa de la vegetación y de la Luna), las Dana o Aine célticas irlandesas, o la Black Annis (el equivalente de la Lamia clásica) de la mitología británica. Asimismo hallamos Ana en Siberia (es una Diosa Madre), Nana entre los yoruba (es una Diosa Madre) y los fon (es un ser andrógino), o Nana en Armenia y en Mesopotamia (es la esposa de Nabu); y no podemos olvidar a la Diosa Madre sumeria Inanna, llamada Ishtar entre los acadios y babilonios. En Melanesia Anut (véase el sumerio An, o el hurrita Anu), el Creador, creó el primer hombre y la primera mujer a partir de la tierra. Desde el punto de vista del método comparativo en mitología, cuando el nombre de una divinidad se repite, y ésta desempeña un papel análogo en diferentes lugares, es bastante probable que se haya producido un fenómeno de difusión desde un punto concreto.

Todo lo relacionado con la Diosa Madre es divino; y en este sentido, por ejemplo, los minerales extraídos de la tierra –del vientre de la Diosa– tenían ese carácter, pues se asocian al útero o la matriz de la Madre Tierra (de ahí «venero»; véase más arriba). Los remedios a las enfermedades que proporcionan la plantas ampliaban la divinidad de la tierra hacia estas formas de vida. Un arquetipo muy extendido en relación a la Diosa Madre –o bien a la Madre Tierra, representando la Naturaleza– es la unión entre la Tierra (madre) y el Cielo (padre). Mitos de este tipo han sido documentados en los cinco continentes, y especialmente en Oceanía, África y América. Entre los griegos lo hallamos en Hesíodo, en su *Teogonía*: la unión de Gaia y Urano; en Nueva Zelanda, sería la unión de Papa y Rangi. La Madre Tierra aparece como creadora y dadora de vida. En muchas culturas se practica la costumbre de acercar a los recién nacidos, a los enfermos, y a los moribundos a la tierra, en señal de sumisión y solicitud de auxilio; del mismo modo que las mujeres, cuando dan a luz, acercan su vientre a la tierra (Mircea Eliade: *Lo sagrado y lo profano*, página 123).

La «prostitución sagrada» (*znh*, en grafía hebrea, sin las vocales) sería un hecho corriente entre las devotas de la diosa de la fertilidad cananea (y babilónica). En 1 Reyes (14, 22-24) se dice: «Roboam hizo el mal a los ojos de Yahvé, irritando su celo con los pecados que cometía, más que cuanto lo habían hecho antes sus padres. Edificáronse lugares altos, con cipos y *asherás* sobre todas las alturas y bajo todo árbol frondoso. Hasta consagrados a la prostitución idolátrica hubo en la tierra». Estas irregularidades, desde el punto de vista del yahvismo sacerdotal de Jerusalén, continuaron al menos hasta el rey Josías. En 2 Reyes (23, 5-8) se dice de éste: «Expulsó a los sacerdotes de los ídolos, puestos por los reyes de Judá para quemar perfumes en los lugares altos, en las ciudades de Judá y en los alrededores de Jerusalén; a los que ofrecían perfumes a Baal, al Sol, a la Luna, al Zodíaco, y a toda la milicia de los cielos. Sacó la *asherá* fuera de la casa de Yahvé, fuera de Jerusalén, al valle de Cedrón, y la quemó allí, reduciéndola a ceniza, que hizo arrojar a la sepultura común del pueblo. Derribó los lugares de prostitución idolátrica del templo de Yahvé, donde las mujeres tejían tiendas para la *asherá*».

Aquí debemos entender la palabra *asherá* no como una estela antropomórfica (que representa a la Diosa Madre), sino como el símbolo de la divinidad, fabricado en madera, que representaba a la diosa semítica Astarté. Ésta sería la consorte de Yahvé, su parte femenina. En una inscripción de la monarquía tardía, localizada en la Shefelah de Judá, se encontró el siguiente texto: «Yahvé y su *asherá*». Este culto, hasta cierto punto, tiene cobertura bíblica. ¿Acaso no creó Dios al hombre y a la mujer a su imagen y semejanza? (Génesis 1, 27). En Proverbios 8 (# 22-31) se la representa como la Sabiduría. De ella se dice: «Diome Yahvé el ser en el principio de sus caminos, antes de sus obras antiguas. Desde la eternidad fui yo ungida; desde los orígenes, antes que la Tierra fuese... Estaba yo con Él como arquitecto, siendo siempre su delicia, solazándome ante Él todo el tiempo; recreándome en el orbe de la Tierra,

siendo mis delicias los hijos de los hombres». Eso, implícitamente, significa que Yahvé es a la vez macho y hembra, lo que conecta con la idea de la androginia, o la bisexualidad, atribuida a la divinidad en las sociedades antiguas. Es posible que los practicantes de este culto mitad pagano, mitad yahvista, lo entendieran de esta manera. A este respecto, Olivier Clément, en «El Cristo del Credo» (en Delumeau *et al.*, página 45), escribe: «Dios es, pues, a la vez, padre y madre».

Sólo a partir de Josías (en concreto, en el Deuteronomio, presuntamente redactado en sus días) se aclara que Yahvé es estrictamente monoteísta. Se borra de un plumazo su connotación pagana, de carácter bisexual (o andrógino). Sin embargo, esta concepción no desapareció del todo. Fue recogida por los cabalistas hebreos, siglos después, para dar sentido a la noción, un tanto abstracta, de la *Shekiná* (Gloria Divina, o presencia de Dios en la Tierra). Así, durante la Edad Media, los cabalistas hablaban de Yahvé y su *Shekiná*, tal como podemos ver en el *Séfer ha-Bahir* o en el *Zohar*. Por ejemplo, según Gershom Scholem (S, 200), el Zohar distingue entre el Rey (*melek*, o sea, Yahveh), y la Reina (*matronita*, o sea, *Shekiná*), y asimismo menciona el exilio de esta última de su marido. La Unidad quedará restaurada cuando *Shekiná* (la *sefirah* Malkut) ascienda de nuevo para reunirse con el Rey (la *sefirah* Tiferet) (S, 202). Quizás el Cantar de los Cantares pueda ser una reminiscencia de este enfoque de la bi-unidad divina, o una «meditación acerca de la *Shekiná* en su aspecto de novia mística de Dios» (S, 237). La *Shekiná* recibe entre los gnósticos otro nombre: la Sofía (la Sabiduría de Dios).

Entre algunas sectas gnósticas se practicaban «nupcias espirituales» (o hierogamias), con auténticas orgías disfrazadas de «ritos simbólicos». Una de las justificaciones de dichas «hierogamias» (la copulación) es la pretendida unión de los aspectos masculinos y femeninos de la Creación. A este respecto, Mircea Eliade (*Lo sagrado y lo profano*, página 125) escribe lo siguiente: «La creación cósmica o, al menos su culminación, es el resultado de una hierogamia entre el Dios-Cielo y la Tierra-Madre». Por lo que se refiere al Cabalismo hebraico, una de sus obras fundamentales, *El Zohar* (III-tb), afirma lo siguiente: «Se llama Uno a la unión del Macho y de la Hembra; y sólo cuando la Hembra está unida al Macho puede emplearse esta palabra: Uno». Es decir, los cabalistas hebreos tenían la visión de la divinidad como de un ser único (y compuesto) que es a la vez macho y hembra. De ahí el rito, tan clásico, de la «hierogamia divina», practicado en Oriente Medio desde tiempos ancestrales.

Cabe decir que el andrógino es una figura simbólica de alcance mundial. Ya hemos visto (arriba) que la *Shekiná* («Presencia Divina») es el «aspecto femenino de Dios» (véase Geoffrey Wigoder, página 202); como en el gnosticismo, entre ésta y Adam Qadmón (el Hombre Primordial, una de las expresiones del Dios-Demiurgo; véase a este respecto: S, 170) se produce una «hierogamia divina», es decir, una «unión sagrada de las potencias masculinas y femeninas». Lo mismo sucede en el cabalismo hebreo: «Términos como los "miembros del Rey" o "los miembros del *Si'ur qomah*", la imagen mística de Dios, aluden al simbolismo del hombre superior, llamado también *ha'adam hagadol* u hombre primordial [también llamado *ha'adam ha-qadmon*]» (S, 127).

Conviene hacer una breve digresión acerca de lo que en esta obra se entiende por símbolos y/o mitos lunares y solares, y sobre cómo estarían relacionados con las culturas matriarcales y patriarcales. Desde la segunda mitad del siglo XIX, a partir de Jakob Bachofen, Lewis H. Morgan y los evolucionistas, se considera que el predominio de las mujeres se hallaba generalizado en las sociedades antiguas o «primitivas» de prácticamente todo el planeta. La filiación en ese tipo de culturas no era patrilineal, como es habitual actualmente, sino matrilineal. Ello se debería a la imposibilidad de conocer la identidad del padre en sociedades en las que predomina la comunidad primitiva y el matrimonio de grupo. En dichas comunidades parece haberse producido una verdadera ginocracia o gobierno de las mujeres. James Frazer (*The Golden Bough*) afirma que tal hábito persistió hasta fechas relativamente recientes: «De este modo, parece que entre algunos pueblos arios, en una cierta fase de su evolución social, ha sido costumbre considerar a las mujeres, y no a los hombres, como el canal

por el que corre la sangre real, así como conceder el reino en cada generación sucesiva a un hombre de familia ajena, y a menudo de un país extraño, el cual desposa una de las princesas [del reino], reinando sobre el pueblo de su mujer».

Frazer pone como ejemplo los casos de las antiguas sociedades en Grecia, Suecia y Escocia. Pero este autor británico no es el único que alude a la descendencia matrilineal en Europa. Según Robert Graves (página 73) en tiempos antiguos los atenienses y los cretenses portaban el apellido de la madre. Otto Rahn, en su obra *Cruzada contra el Grial*, afirma que esta misma tradición era común en el Languedoc francés, donde las familias más ancestrales tenían nombres como «hijos de Belissena», de Imperia, de Oliveria, etc. Un paso posterior a este estadio parece haberse producido con la aparición del patriarcado. En este momento las uniones entre los hombres y las mujeres se vuelven más estables, y el valor social del padre se vigoriza. La preeminencia masculina y la filiación paterna empieza a desplazar a la femenina. De acuerdo con los marxistas, este momento se produciría cuando aparece la división del trabajo, el excedente económico y la propiedad privada: la mujer empezaría a formar parte del patrimonio del jefe de familia, al igual que los hijos, la casa, la tierra, el ganado y el resto de enseres. La familia patriarcal típica es la romana. El *pater-familias* (cabeza de familia) es el varón de cuya autoridad depende todo el núcleo familiar. El *pater-familias* romano es dueño de todas las propiedades de la familia, que incluye a los esclavos, y tiene derecho de vida y muerte sobre todos sus miembros.

No todos los antropólogos aceptan la teoría de un matriarcado original, aunque la mayoría están de acuerdo en señalar que la situación de la mujer antes de la aparición del patriarcado era mucho más relevante que con este último. Por ejemplo, en su artículo «La división sexual en Çatal Hüyük», el antropólogo Ian Hodder desmiente esta visión simplista según la cual «aquellas sociedades [prehistóricas y/o neolíticas] rendían culto a una poderosa diosa madre y se organizaban en matriarcados». Como indica el citado autor, dicha idea se convirtió en uno de los más reiterados argumentos del pensamiento *New Age*. Pero ello no se corresponde del todo con la realidad. Más bien, en las sociedades neolíticas los estilos de vida de hombres y mujeres eran parecidos; estas últimas ejercerían un poder efectivo en su ámbito de influencia (el campo y las labores domésticas), en relación a los hombres (dedicados a tareas recolectoras como la caza). Ambos sexos desempeñaban papeles clave en la sociedad, tanto en la vida civil como en las actividades religiosas. Sin embargo, desde el punto de vista de la mitología, la simbología y las religiones antiguas, el matriarcado parece coincidir con el culto lunar, y el patriarcado con el culto solar (puesto que los dioses supremos estaban representados mayoritariamente por el Sol, y las diosas madres por la Luna).

La identificación entre la mujer y la Luna tiene mucho que ver con su ciclo menstrual (de *men*, Luna; de ahí el *montag* alemán o el *monday* inglés, aludiendo al «lunes»), o bien con su ciclo reproductivo (la Luna nueva es la virgen, la Luna llena es la madre, y la Luna menguante es la vieja). La identificación entre el hombre y el Sol está relacionada con los conceptos de fertilidad (virilidad), potencia sexual y «semilla». Juan Antonio Belmonte, en su obra *Las leyes del cielo*, dice que el megalitismo de las islas británicas nos permite especular con la existencia de una escatología lunar más abierta y democrática (la de las cámaras-corredor sepulcrales) y otra solar elitista y sustentadora del poder (la de los túmulos individuales asociados a la llamada «cerámica campaniforme»). Por otro lado, la dualidad Sol-Luna (masculino-femenino) estaba muy acentuada en los monumentos megalíticos.

Es bien sabido que en el período Neolítico estaba muy extendido el culto a la Diosa Madre. Ésta aparece en forma de ídolos, en esculturas, o esculpida estilizadamente en estatuas-menhir. Suele ser representada (en la fachada atlántica europea) como una figura antropomórfica con pechos salientes, un collar en su cuello, y manos juntas, a la manera del Cercano Oriente. Pero también el Sol es profusamente representado, a veces junto con la Luna creciente, tal vez expresando la dicotomía entre lo masculino y lo femenino (lo primero simbolizado por el hacha, y lo segundo por el collar). A este respecto, Joaquín Caridad (*Toponimia y Mito*, página 184) afirma lo siguiente: «Las hachas de piedra o de bronce, las

espadas y puñales que aparecen en los petroglifos de Galicia, Galia, Britannia, etc., representan a esta divinidad masculina [divinidad celeste, origen de los dioses Zeus, Wotan, Júpiter, Taranis, Thor y demás dioses de la montaña, el trueno, el rayo y la guerra], que se asocia constantemente con el carnero, el toro, el ciervo y los círculos solares, cruciformes, esvásticas, espirales y laberintos, simbólicos del ciclo del sol en el firmamento y en el mundo inferior hasta su resurrección del próximo día. De la misma manera, los signos ondulados, meandros, triángulos y series de triángulos, cazoletas o *coviñas*, etc., representan a la Diosa Madre, el principio femenino, el agua, el grano…». Un símbolo comúnmente asociado al toro es el de la doble hacha (también llamada *labryx*, de donde deriva la palabra «laberinto»). Según D.A. Mackenzie, en su obra *Crete and Prehellenic Myths and Legends* (página 60), tanto las astas del toro como el *labryx* son signos iconográficos de la Diosa Madre, junto con el pilar sagrado, la montaña, la Luna creciente y la vara (¿la varita mágica de las hadas?). En otro lugar hablaré de la ambigüedad solar-lunar del símbolo del «bucráneo» (cabeza del toro).

Édouard Schuré (*Leonardo da Vinci y los profetas del Renacimiento.* Ediciones Abraxas, 2007), a propósito del papel de la Diosa, acuñó un término que hizo fortuna: el de «eterno femenino». Lo ilustra con una obra paradigmática: la *Gioconda* de Leonardo da Vinci. De acuerdo con aquel autor, la Mona Lisa es el «enigma de la esfinge», que sólo Edipo pudo interpretar. ¿Y en qué consiste este enigma? Según este autor, la Mona Lisa representa el misterio del «eterno femenino como una fuerza cósmica intangible e inconsciente». Es la Maya de los hindúes, la Isis de los egipcios, la Deméter de los griegos y la Virgen María de los cristianos. Los trovadores, durante la Edad Media, la hipostizan en la figura de la Dama. Dante la convierte en la Beatriz de la *Divina Comedia*. Pero esta Dama no es sólo Amor. Es ante todo Conocimiento. En la Edad Media los trovadores emplearon el *trobar clus* como una forma de *argot*, o de *Gay saber*. Los Fieles de Amor, como Dante, «guardianes de una doctrina secreta» en palabras de Julius Evola (*El misterio del Grial*), usaban el símbolo de la Dama como alegoría de dicha doctrina, y el del Amor (inversión de Roma) como «santo y seña». La «doctrina del Amor» formaba parte de un conocimiento secreto, políticamente peligroso, que no debía ser revelado a los profanos. Y si lo era, se debían emplear formas de *trobar clus* que no resultasen sospechosas a los poderes establecidos. Ave-Eva, Amor-Roma, Noé-Eón, serían ejemplos de esta cábala fonética utilizada por los iniciados. Según Édouard Schuré, la Virgen es la amada pasiva de los trovadores, la reveladora del mundo divino. Jesús, el pequeño situado en el regazo de la Virgen, es el Salvador. Tanto en la figura de Isis (la madre de Horus, que encarna el Sol), como en la de María (la madre de Jesús), la maternidad simboliza la revelación de secretos por medio del Elegido (el Salvador). El Amor es la fuerza motriz del Universo, y el principio que mueve el mundo. El Amor (A-mor: no muerte) se opone a la destrucción, como la Luz a la Oscuridad.

En el *Apocalipsis* de Juan (12, 1) encontramos un párrafo que nos presenta a la Virgen parturienta como representación del principio femenino creador: «Apareció en el cielo una señal grande, una mujer envuelta en el Sol, con la Luna debajo de los pies, y sobre la cabeza una corona de doce estrellas, y estando encinta, gritaba con los dolores del parto y las ansias de parir… Se paró el dragón delante de la mujer que estaba a punto de parir, para tragarse a su hijo en cuanto le pariese. Parió un varón, que ha de apacentar a todas las naciones con vara de hierro, pero el Hijo fue arrebatado a Dios y a su trono». Nótese aquí la representación del dragón como representación del mal, cuando en puridad aquél (la serpiente) ha sido asociado a la Diosa en las sociedades antiguas. Ello es indicio de una patriarcalización (o masculinización) del mito originario, o raíz, como veremos en su momento (Tifón, en Grecia; Tiamat, en Babilonia; Tlaltecuhtli, en México).

La expresión pagana de la Virgen Negra cristiana es la egipcia Isis, representada, como María, en posición sedente, con su hijo Horus en su regazo. Isis es vista como virgen-madre; según Fulcanelli se la plasmaba en actitud de separar su velo (el célebre «velo de Isis»). En *El misterio de las catedrales* escribe: «Isis, Ceres, Cibeles: tres cabezas bajo el mismo velo». Pues Isis no sólo es madre. También encarna la Sabiduría (recordemos de nuevo su «velo»). De ella

dice San Agustín, en *La Ciudad de Dios*: «¿Qué sabiduría pudo existir en Egipto antes de que les enseñara las letras Isis [a los egipcios], a quien tuvieron a bien honrar como la gran diosa después de su muerte?». Isis es sabia porque obligó a su padre, Ra, a revelar su nombre secreto, antes de curarlo de una picadura de serpiente (que ella misma había provocado). Entre los pueblos antiguos conocer el nombre secreto de un dios equivale a dominarlo. Y dominar al dios Ra supone prevalecer sobre el Sol. Desde un punto de vista esotérico, la primacía de Isis sobre su consorte Osiris (dios de los muertos, y también héroe civilizador) se debe a que ella conocía el secreto de la transmutación (la «Obra del Sol»), como indica el mito antes referido.

La mitología mesopotámica otorga a Ishtar un papel similar al de Isis en Egipto. En un himno a la diosa se dice: «Anu, Enlil y Ea te han exaltado: ellos han realzado tu soberanía entre los dioses... Pues tú eres grande, superior a todos... ¡Oh gloriosa Leona celeste!... Tú tienes las riendas de todos los dioses... Sólo Isthar es sublime, sólo ella es soberana, sólo ella es Dama, ¡sólo ella es Dama!... ¡Nada puede rivalizar contigo!» (Jean Bottéro, *La plus veille réligion*). De ahí el nombre con el que era conocida: *Ina-same-sarrat* («Ella es la reina del Cielo»). En otro poema, como en Egipto, se la asocia al Trono de los dioses (*Aset*, Isis, significa «trono»). Y como en la mitología egipcia (Hathor-Sekhmet) o en la griega (Rhea-Agditis), la diosa Inanna-Ishtar encarna un doble papel: diosa del amor y de la discordia (nótese el célebre pasaje de la manzana de la discordia del mito griego).

En la *Queste* griálica la mujer (la Dama) tiene un importante protagonismo. Ella aporta una información esencial al héroe (ya sea Parsifal, Galaad, Gawain o Lancelote del Lago). Este aspecto fue reflejado por Wagner en la figura de Kundry (en su *Parsifal*). No es un hecho extraño que en el juego del ajedrez la Dama (es decir, la Reina) ejerza una función más relevante que la del Rey. No en vano el Perceval de Chrétien de Troyes es hijo de la Dama Viuda, una imagen que fue también recogida por la masonería, que hace a Hiram «hijo de la viuda». La Dama, en el mito del Grial, posee —en palabras de Jean Markale (*La búsqueda del Grial*)— una «considerable ambigüedad sexual». En distintos pasajes del relato titulado *Peredur* aparecen personajes «transexuales», o bien con diferentes facetas (negro-blanco) que apuntan a una dualidad (luz-sombra) de carácter maniqueo (gnóstico o cátaro). Este aspecto (la androginia o el hermafroditismo) es una característica del culto a la Diosa Madre pagana, aún vigente en Europa durante la Alta Edad Media.

De acuerdo con Jean Markale, el personaje femenino que aparece de forma recurrente en el mito adopta la función de sacerdotisa, o de maga, que en ocasiones ejerce el rol ritual del hermafrodita (ya sabemos que la Diosa es andrógina por naturaleza, como es el caso de Ishtar o de Rhea-Agditis). Ella es la Emperatriz (figura recogida, posteriormente, en el Tarot de Marsella), y también la Dama, la Reina del ajedrez que se mueve por donde le place, y que ejerce la auténtica soberanía y el poder sobrenatural. En el mito artúrico, su papel lo encarna Ginebra. De ella dice Gauvain, en el *Perceval* de Chrétien de Troyes: «Mi reina y señora enseña e instruye a todos los vivos. De ella proviene todo el bien del mundo. Ella es su fuente y origen» (Jean Markale, *La búsqueda del Grial*). No cabe duda de que esta Gran Dama, esta Emperatriz (o Reina), es la reminiscencia medieval de la Gran Madre neolítica, de la Isis egipcia, y de la Ishtar mesopotámica. En las cartas del Tarot la podemos identificar en sus dos vertientes: la profana (como Emperatriz) y la sagrada (como Sacerdotisa).

Por último, no podemos olvidar el papel de la diosa como chamán, sanadora o sacerdotisa. A este respecto, Max Dashu, en su artículo «Xi Wangmu, the shamanic goddess of China», nos presenta a Xi Wangmu (diosa de la medicina y la inmortalidad), la cual vive en un palacio de jade y mármol, en el Kunlun celeste. Custodia el Árbol del Mundo (que a su vez es árbol del conocimiento y de la vida). Esta figura está relacionada con el «elixir de la vida» que comió el héroe Yu. A Xi Wangmu se la coloca en la montaña Wu Shan («chamán serpiente»); *wu* es el nombre chino para las chamanas femeninas. El hecho de que habite esta montaña, la asocia al eje del mundo, o columna, que conecta el Cielo y la Tierra. Ascender o bajar por el eje del mundo (el árbol, la columna o la montaña) es el cometido principal de todo chamán

(masculino o femenino). El sacerdocio femenino fue practicado entre los pueblos asiáticos y europeos hasta fechas relativamente recientes, como demuestra el hallazgo de una momia de mujer del pueblo tocario, con un gorro característico de la imagen icónica de las brujas europeas (en forma de cono), en la región del Tarim (Suroeste de China). A este propósito, sería oportuno preguntarse si la brujería, en la Edad Media europea, no sería un residuo de estas prácticas de sacerdocio (o chamanismo) femenino ancestral. Pero éste es otro tema.

Los mitos:

1.1.1. En Grecia, Démeter y Perséfone (bajada al Hades durante la mitad del año) (A, 312) (B, 14) (C, 145) (D, 110). Démeter Melaina (la negra) se retira a una cueva (véase el mito de Amaterasu) (A, 372). Artemis (C, 56). Rhea (B, 14) (C, 226). Flora, en Roma, era una diosa de fertilidad (198). Démeter, en Grecia, tiene una contraparte oscura: Hécate. Ésta –como en los países célticos– tiene tres identidades (Démeter, Perséfone, Hécate) (P, 45).

1.1.2. Unión del hierofante con la sacerdotisa de Démeter en Eleusis (Grecia) (A, 87). Matrimonio sagrado entre Júpiter y Juno, en junio, en Roma (posteriormente fue realizado por el *flamen dialis*) (A, 95). Prostitución sagrada en Chipre (A, 239).

1.1.3. Virbio, consorte de Diana (rey del bosque en Nemi) (A, 86). Adonis, consorte de Afrodita (A, 233).

1.1.4. Virbio, consorte de Diana, muere a manos de su sucesor (A, 86). Muerte de Adonis, en el mito griego (A, 175). Muerte y resurrección de Dionisos (A, 306).

1.2.1. Dana, o Anu, es la Diosa Madre de la mitología céltica, que dio nombre a los Tuatha de Danann (el pueblo de la diosa Dana) (C, 142) (P, 98, 121). Entre los celtas de Irlanda, la diosa Aine (reina de las hadas en la región de Munster) estaba relacionada con ritos de fertilidad y con la antigua raza de los Tuatha de Danann (L) (P, 96). La contraparte «oscura» de la Diosa en Irlanda es Macha, diosa de la guerra, que es asimismo identificada con Morrigan. Esta última es la diosa irlandesa de la muerte en la batalla, que apoyaba a los Tuatha de Danann. Estaba asociada a las diosas Macha, Badb y Nemain, y por ello se la considera triple (P, 144, 152).

1.2.2. Ritos de fertilidad en Europa Occidental, con ramitas (A, 70). Orgías que representan el matrimonio sagrado en Europa Occidental (A, 78). Matrimonio sagrado dramatizado en Europa Occidental (A, 85).

1.3.1. Mati Syra Zemlya, en los países eslavos, es la Madre Tierra (C, 377) (P, 208).

1.3.2. Ritos de fertilidad entre los eslavos, con ramitas (A, 70).

1.4.1. Freya (B, 208) (C, 202) (D, 169).

1.4.4. Entre los nórdicos, muerte y resurrección de Balder (B, 216).

2.1.1. Artemis Efesia (Éfeso) (A, 17) (C, 56) (D, 54). Existe una relación entre el mito de Isis y la Virgen María (A, 299). En Sumeria, Nintu es una Gran Diosa, o Diosa Madre, creadora de los primeros humanos con arcilla (B, 152). Ishtar (o Inanna), es una Gran Diosa de Mesopotamia, diosa de la guerra y del amor. La prostitución sagrada formaba parte de su culto, así como el «matrimonio sagrado» entre el rey (que representaba a su consorte Dumuzi) y la Sacerdotisa (que asume el papel de Inanna) (B, 152) (C, 286) (D, 219, 225) (Q). Anat, en Canaán; era una diosa cruel y violenta (C, 43) (Q). Astarté, en Fenicia, era una diosa guerrera, también conocida como Asherat; su culto implicaba la prostitución sagrada (C, 62, 63) (D, 57) (Q). Cibeles, en Frigia; era llamada «diosa del monte Ida» y era representada por un cubo (su otro nombre es Kubaba). Se le tributaban ritos orgiásticos y extáticos; sus sacerdotes (los Galli) eran hombres castrados (C, 134) (D, 88) (E, 70) (Q). Ninhursaga (Sumeria), era la Madre Tierra. Era conocida como Dama de la Gran Montaña (C, 421) (Q). Anahita, en Persia; la prostitución sagrada fue parte de su culto (D, 32) (Q). Astarot, Diosa Madre hebrea (D, 57). Astargatis, Diosa Madre siria (D, 60). Aruru en Babilonia (M). Aserat en Canaán (M).

Al-Lat, en Arabia (Q). Arinna, entre los hititas, era una diosa solar (como Amaterasu entre los japoneses) (Q). Hannahanna era la Diosa Madre hitita (Q). Sapsu, en Ugarit (Siria) es una diosa solar (T, 40).

2.1.2. Nupcias sagradas en el Santuario de Baal (Babilonia) (A, 86). En el cabalismo hebreo se mencionan las santas nupcias del «rey» y la «reina» (S, 140-141). Otro concepto cabalístico es el llamado «apareamiento procreador» de Abba e Imma (aspectos masculino y femenino) (S, 175). En el Cantar de los Cantares y en el capítulo 31 de Proverbios, la Shekiná sería vista como la «novia mística de Dios» (S, 237).

2.1.3. Culto de Tammuz (o Dumuzi) en Siria y Mesopotamia (A, 231, 496, 505) (C, 286, 296) (D, 357) (E, 16). Culto de Adonis en Asia Menor y Fenicia (A, 255) (D, 16). Leyenda de Attis en Frigia (A, 267) (C, 73) (D, 64, 88). Adad, consorte de Anat (en Canaán) (C, 6).

2.1.4. Muerte de Adonis, en Siria (A, 175). Muerte y resurrección del Cristo-Adonis (A, 265) (B, 8). Muerte y resurrección de Attis (A, 270). Muerte y resurrección de Adad (C, 6). Muerte y resurrección de Tammuz (C, 296). Muerte y resurrección de Baal (D, 58). Muerte y resurrección de Dumuzi (C, 286) (E, 15).

2.2.1. Devi, en India, es la Diosa Madre. Es la *shakti* (consorte) del dios Shiva; adopta diferentes personalidades: Durga, Kali, Parvati y Sati (C, 148) (E, 151) (Q). Kali-Durga, en India. Durga significa «inaccesible», y es terrible y agresiva contra el mal y los demonios. Kali («la negra») es otra *shakti* de Shiva, y personifica la muerte y la destrucción (C, 322) (D-235) (Q). Parvati, en India, es otra *shakti* de Shiva; esta vez (a diferencia de Durga y Kali) benévola; es hija de Himavat, rey de las montañas (D, 306) (Q). Ammavaru, en India (una Diosa Madre temprana) (M). Aditi, Diosa Madre en la India, simbolizada por la vaca inmortal. Es madre de los Adityas (entre los que se encuentran Mitra y Varuna) (Q). Lakshmi, en India, es la consorte de Varuna o de Vishnu; una encarnación suya es Sita, esposa de Rama (que es *avatar* de Vishnu) (Q). Prithivi, diosa de la Tierra, es consorte de Dyaus, el Padre Celeste de la religión védica; es madre de Indra y de Agni. Es representada como una vaca (Q). La *shakti* (consorte de Shiva y Diosa Madre) puede ser, como hemos visto más arriba, o bien benévola (Sati y Parvati) o bien agresiva. *Shakti* significa «fuerza», «poder» (Durga, Kali) (Q).

2.2.2. En la India, ritos de fertilidad bajo árboles (A, 71). Unión sexual entre el sacerdote y su esposa en Bengala, y orgía (A, 90).

2.2.3. Shiva, consorte de Parvati (ambos, como espíritus de la vegetación) (A, 227).

2.3.1. Nu Gua, en China (B, 361). En China, Di Mu, madre de Tian (el Cielo) (C, 150). Dorje Pahmo en el Tíbet (C, 159). Guan Yin, en China, era una diosa de fertilidad (C, 231). San Chou Niang, Diosa Madre china, reina de la isla originaria de los dioses (M). Dimu era llamada en China la Madre Tierra (Q).

2.3.2. Entre los kirguises de China, ritos de fertilidad bajo árboles (A, 70).

2.4.1. Amaterasu, en Japón, a pesar de representar el Sol, es una Gran Diosa, o Diosa Madre, que como la Démeter griega, se escondió en una cueva temporalmente, con lo que se vio comprometida la vida y la fertilidad en la Tierra (B, 370) (C, 32). Izanami, en Japón (C, 300). Inari (o Inara) es el dios-diosa japonés del arroz y de la fertilidad. Los mitos lo contemplan como macho y hembra a la vez (andrógino) (I). Kishi-Bojin es una diosa de la religión Shinto asociada a la fertilidad; ayuda a las mujeres a tener niños y los protege cuando han nacido (I).

2.5.1. Entre los toradja de Sulawesi, la Madre Tierra es llamada Padang, o Pangkapadang (N, 321). En Java la Diosa de la Luna es llamada Nawang Wulan; es asimismo una diosa de la fertilidad (N, 341). Iso-da Samadulo Hose es la Diosa Madre de los nia, en Indonesia (M). Kumang es una Diosa Madre en Borneo, Indonesia (M).

2.5.2. Cópula para favorecer las cosechas en Java (C, 78).

2.6.1. Los ugrianos mencionan en su *folklore* «la Madre Tierra negra y peluda» (K). Los votiacos ruegan a la Madre Tierra que les otorgue buenas cosechas en el año entrante, y les agradece las cosechas del año anterior (K). Los ostiakos y los vogules rinden culto a

una diosa de la fertilidad humana, llamada Puges, que es hija del Dios del Cielo (K). Las gentes del Volga y del Ob dirigen sus plegarias a una «Madre del Cielo» (esposa del Dios del Cielo), considerada «guardiana de la fertilidad femenina», que luego derivó en el culto a la Virgen María (K). Ajsyt es una Diosa Madre entre los yakutos de Siberia (M). Itchita es una Diosa Madre de los yakutos de Siberia (Q). Umai es una Diosa Madre en Siberia (entre el pueblo turcomano) (Q).

2.6.2. En el Volga, se sacrifica a la Madre Tierra animales negros, generalmente vacas y ovejas, y luego se entierra sus huesos, «para que la tierra pueda producir grano y hierba» (K).

3.1.1. En Australia, Kunapipi, Mumuna, Kliarin-Kliari representan la Vieja Mujer, la Gran Madre (E, 241). Kadjeri es una Diosa Madre entre los aborígenes de Australia, también llamada Numina (M).

3.1.2. Orgías sagradas en Australia (A, 79).

3.2.1. Jugumishanta, en Vanuatu, era la Madre Tierra, el primer ser (C, 312). Timbehes es una Diosa Madre en Nueva Guinea (M).

3.3.1. Hina (o Hine Ahu One), en Polinesia, es la mujer de Ti'i, el primer hombre, y la madre de la Humanidad (C, 259) (J). Papa, entre los maoríes, es la Madre Tierra (C, 465). Haumea (hermana de Kane y madre de la diosa de los volcanes, Pele) es una diosa hawaiana de la fertilidad, a la que en ocasiones se confunde con Papa (diosa de la Tierra) (J). Haumea es la Diosa Madre en Hawaii (N, 403). Vari Ma Te Takere es una Diosa Madre de las islas Hervey, en Polinesia (M).

4.1.1. Isis (Aset). Su contraparte violenta es denominada como «Señora de las batallas» (A, 297) (B, 161) (C, 59, 60) (D, 222) (E, 47) (Q). Neith es la Gran Madre de los egipcios, así como una diosa guerrera; da alimento y bebida a los muertos a su llegada al submundo (C, 414) (Q). Hathor era una diosa de fertilidad y de la medicina; su contraparte terrible es Sekhmet. Era representada como una vaca, y Sekhmet como una leona (D, 185) (Q).

4.1.2. La esposa divina de Amón, en Tebas (Egipto) (A, 86).

4.1.3. Osiris, consorte de Isis (A, 282).

4.1.4. Muerte y resurrección de Osiris (A, 286).

4.2.1. Mawu, entre los fon, es una Diosa Madre que crea el Universo (B, 408). Ale es la Gran Diosa entre los igbo de Nigeria (E, 254). Entre los ashanti de Ghana, Asaase Afua, hija de Nyame, es diosa de la fertilidad y la procreación (H). Entre los igbo de Nigeria, Ala (o Ale, o Ali) es la diosa de la fertilidad (o de la Tierra); es hija del dios supremo Chuku; ella concibió la Tierra de su vientre; ella hace crecer los fetos de las mujeres encintas (H). Mboze es la Gran Madre entre los woyo del Congo (H).

4.2.2. Entre los baganda de África Central, cópula para favorecer las cosechas (A, 79). Prostitución sagrada en África Occidental (A, 248).

5.1.1. Itiba Cahubaba es la Madre Tierra entre los taínos de la Hispaniola (E, 260). Atabey, entre los taínos, es una diosa de la fertilidad (E, 261). Mama Nono, Diosa Madre en el Caribe (M).

5.2.1. Nokomis (en el NE de Norteamérica) era la Madre Tierra (C, 426). Ragno, Diosa Madre entre los hopi y los pomo (M). Entre los arikara, *Mother Corn* (Madre del Maíz) (R). Entre los hopi, *Spider Woman* (Na ashje'ii Asdzaa) (R).

5.2.2. Es conocido el ritual hopi de fertilidad: la *Snake Dance* (danza de las serpientes). Representa el matrimonio entre *Snake Youth* (Joven Serpiente, un espíritu celeste) y *Snake Girl* (Serpiente Doncella, un espíritu del submundo) (M).

5.3.1. Coatlicue (o Ilamatecuhtli), en México, es la Diosa Madre azteca. Fue madre del dios Huitzilopochtli, que nació de forma virginal (C, 279) (D, 93) (R). Otras diosas aztecas son Chicomecoatl (diosa del maíz y de la fertilidad), Cihuacoatl (mujer serpiente), Chantico (diosa de la metalurgia), Teteoinnan (madre de los dioses), Xilonen (diosa del maíz joven), Xochiquetzal (diosa del amor y del amor físico), y especialmente Toci (nuestra abuela). Esta última está asociada a la guerra. Entre los tabascanos Cuerauaperi (diosa creadora). Entre los zapotecas Huechaana (Diosa Madre). Entre los chichimecas

Itzpapalotl (mariposa de obsidiana). Entre los mayas Ix Chebel Yax (diosa creadora); tenía una contraparte guerrera. Entre los teotihuacanos Spider Woman (mujer araña) (R).

5.3.2. Cópula para favorecer las cosechas en América Central (A, 78).

5.4.1. Mama Quilla es la Diosa lunar andina, y asimismo una diosa de fertilidad (C, 370) (E, 294) (R). Bachue, Diosa Madre entre los chibcha de Colombia. Es una diosa serpiente que vive en un lago con su consorte (M) (R). En Sudamérica es común el tema de la «dominación de las mujeres», o «matriarcado». Ello sucedió así en una primera fase, pero luego fue revertido por los dioses, para crear una sociedad patriarcal: «Mujeres [en la tradición] son asociadas con fertilidad natural, con ignorancia en materias espirituales, y con caos; en contraste, los hombres son asociados con fertilidad cultural, con conocimiento sagrado y con orden». Tenemos un ejemplo en la tribu tupi del Brasil. Éstos dicen que el Sol se enfadó con la dominancia femenina y decidió revertir la situación; ello lo consiguió con el nacimiento proverbial de su propio hijo, de nombre Jurupari, que enseñó a los hombres a hacer fiestas rituales para adquirir conocimiento y poder; las mujeres tenían prohibido asistir a ellas, bajo pena de muerte. Así los hombres consiguieron el poder y el control, privando a las mujeres de su dominancia (R, 198, 208). Pachamama es la Diosa Madre entre los incas (R). Si es una diosa lunar entre los moches y chimúes (R). Entre los incas las *acllas* (mujeres escogidas) cumplen el mismo papel que las vestales romanas: vigilar el fuego sagrado de Inti (R).

MITO: DRAGÓN

Véase la Tabla 5 y el Mapa 5.

Bibliografía:

A: James George Frazer. *La rama dorada*. Fondo de Cultura Económica, 2019. **B**: Donna Rosenberg. *World Mythology*. NTC Publishing, 1994. **C**: Kenneth McLeish. *Myths and Legends of the World*. Bloomsbury, 1998. **D**: Nadia Julien. *Enciclopedia de los mitos*. Robin Book, 1997. **E**: Arthur Cotterell (coordinador). *Encyclopedia of World Mythology*. Parragon, 1999. **F**: José Luis Espejo. *Los hijos del Edén*. Ediciones B, 2010. **G**: José Luis Espejo. *Ecos de la Atlántida*. Editorial Base, 2018. **H**: Patricia Ann Lynch. *African Mythology A to Z*. Facts on File, 2004. **I**: Jeremy Roberts. *Japanese Mythology A to Z*. Chelsea House, 2010. **J**: Robert D. Craig. *Handbook of Polynesian Mythology*. Abc-Clio, 2004. **K**: Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Uno Holmberg: Volumen III. *Fino-Ugrit, Siberian*. Cooper Square Publishers, 1964. **L**: Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Arnott McCulloch; Jan Machal: Volumen III. *Celtic, Slavic*. Cooper Square Publishers, 1964. **M**: J.A. Coleman. *The Dictionary of Mythology*. Arcturus, 2007. **N:** Stephen Oppenheimer. *Eden in the East*. Phoenix, 1998. **O:** Alessandra F. Caputo Jaffé. «Continuidad y cambio en el arte indígena de Venezuela». *Tesis doctoral. Universitat Pompeu Fabra*, 2013. **P:** Arthur Cotterell. *The Encyclopedia of Mythology (Norse, Greek & Roman, Celtic)*. Anness, 2001. **Q:** Uno Holmberg, Ph.D. (Docent of The University of Finland, Helsingfors). *Finno-Ugric, Siberian*. Volume IV. **R:** Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Mardiros H. Ananikian. Volumen VII. *Armenian, African*. Cooper Square Publishers, 1964. **S:** Rachel Storm. *The Encyclopedia of Eastern Mythology*. Anness, 1999. **T:** David M. Jones; Brian L. Molyneaux. *The Mythology of the Americas*. Anness, 2001.

Dragón	EUROPA				ASIA						OCEANÍA			ÁFRICA		AMÉRICA			
	SUR 1-1	OESTE 1-2	ESTE 1-3	NORTE 1-4	PROX. ORIENTE 2-1	INDIA CEILÁN 2-2	CHINA TÍBET 2-3	JAPÓN COREA 2-4	SUDESTE ASIA 2-5	SIBERIA ÁRTICO 2-6	AUSTRALIA 3-1	MELANESIA 3-2	POLINESIA MICRONESIA 3-3	EGIPTO 4-1	ÁFRICA SUBSAH. 4-2	CARIBE 5-1	NORTE-AMÉRICA 5-2	CENTRO-AMÉRICA 5-3	SUD-AMÉRICA 5-4
1. Lucha héroe-dragón	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X			X	X	X		X	X	X
2. Serpiente del mundo	X			X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
3. Dragón guarda tesoro	X	X	X	X	X		X			X									
4. Héroe salva a la muchacha del dragón	X	X					X	X	X						X				
5. Otros			X	X	X		X	X		X				X					X

Temas principales:

El héroe combate contra el dragón (San Jorge y el Dragón): (1-1), (1-2), (1-3), (1-4), (2-1), (2-2), (2-3), (2-4), (2-5), (2-6), (3-3), (4-1), (4-2), (5-2), (5-3), (5-4).

El dragón guarda el tesoro: (1-1), (1-2), (1-3), (1-4), (2-1), (2-3), (2-6).

El héroe salva a la doncella del dragón (San Jorge y el Dragón): (1-1), (1-2), (2-3), (2-4), (2-5), (4-2).

Serpiente del mundo: (1-1), (1-4), (2-1), (2-2), (2-4), (2-5), (2-6), (3-1), (3-2), (3-3), (4-1), (4-2), (5-1), (5-2), (5-3), (5-4).

Análisis:

La serpiente es un símbolo recurrente en la Mitología Universal. Está asociada a la fertilidad, a la inmortalidad, a la medicina, al agua, a la sabiduría, a la creación del mundo, a la eternidad (especialmente en su representación artística, mordiéndose la cola)... Al arrastrarse por el suelo, también es un símbolo *ctónico*, ligado al mundo de abajo (como Pitón, la serpiente de Delfos). Según Jean Chevalier (*Diccionario de los Símbolos*): «El epíteto *ctónico* se da a seres fabulosos (dragones) o reales (serpientes) de origen subterráneo, de naturaleza a menudo terrible, ligados a las ideas y a las fuerzas de la germinación y la muerte». Su mirada fija, y sus movimientos sinuosos, la hacen parecer un animal inteligente. Pero también está asociada al mal, como es evidente en el mito de los orígenes (la serpiente provoca el «pecado original», y la expulsión de la raza humana del Paraíso; o bien roba la poción o el fruto de la inmortalidad, en beneficio de sí misma). En la iconografía occidental la serpiente es una representación del diablo; y asimismo del dragón. De hecho, «dragón» deriva del griego *drakon* (serpiente).

El dragón es un icono universal, que podemos encontrar tanto en Europa, como en Asia, en África, e incluso en América. En la obra *El hombre y el animal* (Robert Laffont *et al.,* Plaza y Janés, 1965) se dice de él: «Tiene por lo general la forma de un saurio alado, nacido del mar o del río, surgido de una gruta o de un pantano». Su máxima expresión es el dragón muerto por San Jorge o por San Miguel, ejemplificando así la victoria del bien sobre el mal (o del cristianismo sobre el paganismo). Pero éstos no son los únicos santos cristianos asociados al dragón: ahí tenemos también a Juan Evangelista, Jaime el Mayor, Felipe, Patricio y Marcelo. Mircea Eliade añade a esta lucha primordial entre potencias de distinto signo un nuevo simbolismo: el dragón es la prueba iniciática que ha de superar el héroe. Así, escribe: «Los héroes, los iniciados, descienden al fondo del abismo para enfrentarse con los monstruos marinos; se trata de una prueba típicamente iniciática» (*Lo sagrado y lo profano*, página 117).

La serpiente-dragón está vinculada a los pozos, los manantiales, los lagos, las fuentes y los mares. De tal modo, se convierte en un genio protector de las fuentes de la vida y de la inmortalidad. Como símbolo lunar está asociada asimismo a la fecundidad y a la regeneración. Por ejemplo, en Ugarit (Siria) se contempla a la diosa Ushara como a una divinidad de la fertilidad, equiparable a una culebra-dragón, y representada con dos insignias: la culebra y el tallo (¿un precedente del caduceo?) (Gregorio del Olmo Lete, página 179). Una reelaboración posterior la vincula a la protección de tesoros: ¿qué mayor tesoro que la inmortalidad o la

eterna juventud?: «A veces los dragones montan la guardia alrededor de un "tesoro", imagen sensible de lo sagrado, de la realidad absoluta; la victoria ritual (iniciática) contra el monstruo-guardián equivale a la conquista de la inmortalidad» (Mircea Eliade: *Lo sagrado y lo profano*, página 117). Este principio simbólico se transformó posteriormente en emblema de la riqueza, o de la salud (de ahí el caduceo griego). Sin embargo, la posesión de la riqueza está asociada a la desdicha: «¡Desde ahora este anillo de oro y todo el tesoro que lo acompaña significará la desgracia de todo el que lo posea!... Sólo cuando este anillo y este tesoro hayan sido devueltos a las aguas profundas acabará su maldición», dice el enano Andvari en la leyenda de Sigfrido. Carl Jung, por su parte, identifica el agua con lo inconsciente: eso es lo que representaría el lago en el valle. Así interpreta los sueños de algunos pacientes, cuyo tema es el agua. Como afirma en su artículo *Sobre los arquetipos del inconsciente colectivo*: «Si se quiere desenterrar el tesoro, la preciosa herencia del padre, hay que recorrer el camino del agua, el camino que siempre desciende».

La serpiente podría suponer una concepción panteísta de la realidad; se identifica con las aguas primordiales: «El dragón es la figura ejemplar del monstruo marino, de la serpiente primordial, símbolo de las aguas cósmicas, de las tinieblas, de la noche y de la muerte; en una palabra, de lo amorfo y virtual, de todo lo que no tiene aún una forma» (Mircea Eliade*: Lo sagrado y lo profano*, página 47). No en vano, nació al principio de los tiempos (*Ibid.*, página 75). Sería el ligamen entre lo material y lo eterno e increado, ya que en la serpiente la materia se hace eterna (pues muda la piel y se regenera). Por ello se la relaciona con la inmortalidad. ¿Qué mejor símbolo para representar esta idea que el *uroboros* alquimista, es decir, la serpiente mordiendo su cola (formando un círculo)? En una obra alquimista titulada *Crisopea de Cleopatra* (siglo III d.C.) aparece un símbolo del *uroboros* con el siguiente mensaje: «todo es uno». Recordemos que el *mandala* (un círculo inscrito en un cuadrado) tiene un poder cosmológico claro: el círculo (eso es lo que significa literalmente *mandala*) representa la «totalidad», mientras que el cuadrado representaría la «consciencia». Círculo-agua-totalidad-inconsciente: esta interpretación parece «cuadrar» con el sentido que le da Jung. Pese a ello, no podemos dejar de insistir en el simbolismo de la serpiente-monstruo marino, derrotada por un héroe o un dios, el cual crea un nuevo Universo con su cuerpo. Éste se repite en las mitologías del Próximo Oriente y en general de Asia, aunque podríamos considerar que el mito azteca es análogo. Aquí tenemos de nuevo a la serpiente y al agua en su carácter más primordial, simbolizando el «caos» y la Luna, y derrotados por el dios solar, ordenador y civilizador: «El héroe se asimila al Sol; como él, lucha contra las tinieblas, desciende al reino de la muerte y sale de él victorioso» (Mircea Eliade: *Lo sagrado y lo profano*, página 135).

La serpiente es un símbolo que está relacionado con la medicina (cuando está asociada a una vara es el bastón de Esculapio) y la adivinación (la Pitia de Delfos profetiza únicamente en trance, etc.). Y ya sabemos que los roles principales del chamán son los de curandero y adivino. Pues bien, según algunos autores, los chamanes, en sus estados no ordinarios de consciencia, pueden descifrar y codificar lo que se conoce como el «lenguaje secreto de la Naturaleza», tal como el sentido último y real de los mitos y símbolos ancestrales. Y el símbolo de la Serpiente Cósmica ocupa un lugar primordial entre las experiencias visionarias chamánicas. Desde este punto de vista, los chamanes adquieren una consciencia clara de la era mítica (los tiempos originarios y los ancestros), al igual que sucede entre los aborígenes australianos y el llamado «tiempo de los sueños». Hay quien afirma, por su lado, que la *gnosis* chamánica (su conocimiento más elevado) está simbolizada por la Serpiente Cósmica, que representa a su vez la comunicación entre el Cielo y la Tierra. No en vano, el chamán es un especialista mediador entre el presente, el pasado y el futuro (Diego Méndez).

Mircea Eliade, en su *Tratado de la Historia de las Religiones*, afirma lo siguiente: «Salta a la vista que la lucha con el monstruo tiene un sentido iniciático; el hombre tiene que pasar por una serie de "pruebas", tiene que convertirse en "héroe" para tener derecho a adquirir la inmortalidad. El que no vence al dragón o a la serpiente no tiene acceso al Árbol de la Vida, es decir, no puede adquirir la inmortalidad». Esta imagen arquetípica (el esfuerzo para acceder al

premio, ya sea la inmortalidad, el conocimiento, el poder, o cualquier otro) no deja de ser una ideologización (o racionalización) de un símbolo muy antiguo; y no olvidemos que, como escribo en la primera sección de esta obra: «El simbolismo es un modo de pensamiento abstracto que se aleja del esquema racionalista-lógico, imperante en Occidente, y otorga una significación profunda, si bien oculta, a los objetos e imágenes profanos; por ejemplo, el árbol no es entendido como un árbol a secas, sino como una imagen arquetípica que expresa la idea de fecundidad y regeneración».

Desde mi punto de vista personal, la mitología –especialmente la que se refiere a los «mitos del origen», y éste es uno de ellos– no puede interpretarse desde la óptica racionalista actual; es decir, como un mero ejercicio intelectual. La mitología es, y siempre ha sido, una encriptación, o una simplificación, o un residuo, de un hecho histórico. Es decir, el mito es Historia, y más cuando éste es un mito primordial. No hay duda que hay mitos intelectualizados, que se refieren –por ejemplo– a la muerte –o desaparición– del dios, aludiendo a las variaciones climáticas y a la fertilidad de la Tierra. Pero cuando hablamos del árbol, del huevo, del pájaro o de la serpiente nos estamos refiriendo a otra cosa: a la creación, a la evolución, y a la destrucción de la vida (el símbolo de la trinidad, al modo de Brahma-Vishnú-Shiva, es un ejemplo). La Serpiente del Mundo es en sí una imagen extraña, lo que implica que su significación más profunda –y genuina– supera su sentido aparente: ¿una serpiente que rodea el mundo, y se muerde la cola? ¡Absurdo! Lo es tanto que, si dicho icono es universal, ello implica que su fuente, su lugar de origen, no puede ser más que uno (estamos hablando de «difusionismo cultural», por supuesto). Por otro lado, se entiende que la serpiente esté asociada a la medicina, a la inmortalidad, o hasta al conocimiento. ¿Pero por qué al Árbol del Mundo? Éste –es un hecho aceptado– es una representación del Cosmos, puesto que tiene sus raíces en el submundo y su copa en el Cielo; aunque a veces está invertido, como vemos en el Bhagavad Gita: «Dicen que el Ashvatta indestructible / tiene raíces arriba y ramas abajo...» (capítulo 15). En definitiva, si la Serpiente del Mundo es un icono universal es porque ha sido difundido desde un lugar concreto. Desde este punto de vista es un «mito raíz».

Como tal, la Serpiente del Mundo puede tener distintas connotaciones. En un primer momento tenía una lectura positiva, creadora de la vida, de la fertilidad, y de la formación del mundo; como aún sucede en China. Posteriormente adquirió una lectura negativa. Los «mitos-raíz» la describen rodeando el Árbol del Mundo (y por tanto el Cosmos, en toda su complejidad, pues comprende desde el submundo hasta el reino de los cielos), o bien como una «serpiente primordial», generadora de vida. Puede encarnar al dios o a la diosa, pero opino que su aspecto femenino sería más antiguo; tal vez posteriormente se masculinizó (éste es un tema que requiere una investigación suplementaria). Como he dicho, puede tener una interpretación ambivalente; por ejemplo, en Australia la serpiente Yurlunggor (o Jarapiri), más conocida como la Serpiente Arco iris, por un lado creó el mundo y a la especie humana, pero por otro lado lo destruyó –temporalmente– al provocar el Diluvio. En Colombia la serpiente Bochue es asimismo benévola; y en India, la serpiente Ananta (el rey de los *nagas*) es el eterno compañero (nunca mejor dicho, puesto que *Ananta* significa «infinito», «sin fin», «eterno») del dios de la vida Vishnú (en algunas versiones del mito se insinúa que es una de las formas del dios). Es decir, como veremos más adelante, su primera lectura (benévola) derivó en una visión más negativa, hasta el punto de que la Serpiente del Mundo pasó a representar el caos y lo maligno (es la lucha de Yahvé contra Leviatán, o de Ra contra Apofis). Posteriormente se «miniaturizó», y se convirtió en un simple dragón; la mayor parte de las veces acuático, contra el que debe luchar el héroe.

Seguidamente expondré una hipótesis un tanto aventurada, pero creo que oportuna y necesaria. La Serpiente del Mundo es la «antepasada del dragón», del mismo modo que el Árbol del Mundo lo es del Árbol de la Vida bíblico. La Serpiente, combinada con las alas del pájaro, alude a un estado superior de la consciencia, y del conocimiento, puesto que al elemento *ctónico* (terrestre) y acuático (marino) se le añade el elemento celeste (superior). La Serpiente del Mundo, alada, no es ya un dragón, sino una representación del Cosmos,

equivalente a la imagen arquetípica del Árbol del Mundo. Ahora bien, en una primera fase de evolución de la cultura, el Cosmos, regido por la Diosa (estamos hablando de un sistema social «matriarcal»), era en cierto modo autogestionado. Todavía no existía la propiedad (que era comunal), no se habían establecido jerarquías. La Luna (lo femenino), la deidad femenina, señoreaba el panorama. Con el advenimiento del patriarcalismo, el Sol desbanca a la Luna, el Toro a la Serpiente (elemento lunar, *ctónico* y acuático), y el héroe derrota al «monstruo», constituido por el dragón alado, por el Cosmos simbolizado por la Serpiente del Mundo. Desde este punto de vista, un mundo en que la Serpiente del Mundo impere, sin la mediación –o la salvación– del «héroe», es un mundo en el que todavía sobrevive la cosmovisión matriarcal. ¿Significa ello que el matriarcado era una época pacífica, sin guerras ni derramamiento de sangre? Nada más lejos de la realidad; algunos mitos (del tipo de Attis o Adonis, que alude a la muerte del «consorte de la Diosa») dejan entrever que cuando la «matrona» era líder de su poblado, o de su tribu, su consorte era sacrificado; lo que implica que el reinado de éste duraba un tiempo limitado. James Frazer ejemplariza el sacrificio del «rey divino» en la muerte de Virbio (soberano del bosque de Nemi), consorte de Diana (*La rama dorada*).

Curiosamente, tanto entre los bálticos (Saule), como entre los japoneses (Amaterasu), y los cananeos (Shapash), el Sol es una figura femenina; y tanto entre los polinesios, como entre los babilonios, los mexicas y los hindúes, la Luna es anterior al Sol; y en ocasiones su madre. En *Los hijos del Edén* (página 249) escribo lo siguiente: «En el Nuevo Mundo sucedería un fenómeno similar: existen indicios que apuntan a que los aztecas practicarían originariamente un culto lunar. No en vano *mexica* –el otro nombre con el que eran conocidos– podría derivar de *metztlixihtlico*, que significa "ciudad situada en el centro del lago de la Luna" (donde *xictli* es "centro" y *metztli* es "Luna"). La Gran Diosa de los aztecas era Cihuacóatl ('mujer serpiente", diosa lunar), madre del dios solar Huitzilopochtli a través de su derivación como Coatlicue (la Madre Tierra de los aztecas). También en Mesopotamia el dios del Sol (Shamash) es hijo de del dios lunar Sin. Entre los celtas, la diosa Anu (o Danu) era la reina de la Luna, que presidía los círculos de roca gemelos de la necrópolis de Avebury, en Wiltshire. Y, por último, la raíz sánscrita del topónimo India (Indu) alude a la Luna. En resumidas cuentas: la Luna es progenitora del Sol; la Luna es anterior al Sol».

¿Dónde quiero ir a parar con todo ello? Es sencillo. El símbolo de la Serpiente Primordial, o «cósmica», pertenece a una etapa de la cultura que podríamos llamar matriarcal, o «lunar». Con la llegada del patriarcalismo, y por ende de las sociedades fundamentadas en el dominio masculino, la Luna (la Serpiente) es destronada por el Sol (el Toro), y éste se toma su revancha. De ahí la imagen del dios solar luchando contra la Serpiente Primordial (es decir, contra la cosmovisión de la sociedad matriarcal), y su eventual victoria (véase a este respecto Robert Graves, página 582). Posteriormente, incluso esta evolución del mito es olvidada por los sabios, convirtiéndose en una fábula (en una burda representación), del tipo de Yahvé y su lucha contra Leviatán-Rahab, y más allá, de Sigfrido en su combate contra el dragón Fafnir (el guardián del tesoro de Andvari; véase más arriba). Pero si profundizamos aún más en el análisis, la Serpiente del Mundo (o su imagen disminuida, el dragón) no deja de ser la representación del Cosmos, al igual que el Árbol del Mundo. De ahí que ambas figuras míticas estén íntimamente relacionadas. La Serpiente del Mundo ¿destruye acaso el mundo?, ¿o más bien lo protege? Tal vez con el tiempo se ha impuesto una visión negativa de ella, especialmente en las sociedades «patriarcales». Desde mi punto de vista, las culturas donde la Serpiente del Mundo y el Árbol del Mundo aún imperan, y donde aún no se han miniaturizado, indudablemente están más cercanas a la raíz, u origen, del mito. Si además en una determinada cultura la Serpiente del Mundo señorea el mar, sin ser acosada por el dios o el héroe solar, hemos de considerar que ha sido poco contaminada por la cosmovisión «patriarcal». Ello sería indicio de una mayor «pureza» del mito, y de una mayor proximidad a la fuente. Pero sigamos con nuestro razonamiento, tras este largo paréntesis.

La serpiente ha sido un símbolo muy repetido en diversas culturas, tanto en Oriente como en Occidente, para representar una raza de colonizadores y héroes civilizadores. Por ejemplo,

en Indonesia Naga Pahoda fue el rey-serpiente en los tiempos de la Creación, cuando nada existía sino el Océano y el Cielo. Y tanto en Camboya, como en Borneo, como en Vietnam, como en Melanesia, el ancestro de sus respectivos pueblos (de carácter civilizador) es hijo de un príncipe, o un ser mortal, y de una mujer serpiente (o dragón), llamada *nagi*. Herodoto narra en su *Historia* la leyenda de Hércules y la mujer-serpiente, que dio como resultado a Escita, el antepasado del pueblo de las estepas; y en la mitología griega es característico el caso del Cecrops ateniense (hijo de Hefesto y de Gea), rey serpentiforme. No en vano la figura del dios o la diosa-serpiente es bien popular en todo el mundo. Los hindúes hablan de los *nagas*, que residen en el paraíso subterráneo de Atala... La tradición medieval describe a Melusina como mitad mujer, mitad serpiente. En definitiva, es como si a lo largo y a lo ancho del mundo hubiera emigrado un pueblo (o se hubiera difundido un ideario) que tuviera como animal totémico la serpiente, y se hubiera instalado en diversas partes del planeta, tras la gran catástrofe que habría provocado la ruina de su civilización. Uno de los posibles lugares de colonización de estos emigrantes sería América. En el área de México se menciona un pueblo liderado por la llamada «serpiente emplumada» (el dragón). Por no hablar de China, por supuesto.

Los principales mitemas de este apartado son «el combate del héroe contra el dragón», y el rescate de la princesa (de las garras del saurio), lo que en ocasiones reporta al héroe pingües beneficios (convertirse en heredero del reino, el matrimonio con la princesa, etc.). Otra acepción del dragón es su papel —junto con el gigante, del tipo Humbaba en Sumeria— de guardián del tesoro, o del elixir de la inmortalidad. Sea como sea, la serpiente está asociada al agua (es un símbolo lunar), aunque en ocasiones —también— a fenómenos atmosféricos (como el arco iris; la Serpiente Arco Iris, o Jarapiri, es una figura importante de la tradición australiana). Pero el motivo más bizarro, si cabe, es la Serpiente del Mundo, asociada a las aguas primordiales (al Océano Primordial), y al Árbol del Mundo, del que podemos observar diversos ejemplos en la Mitología Universal.

A este respecto, hay un tema que me inquieta sobremanera. Parece ser como si el dragón (una serpiente en combinación con un pájaro) fuese un subproducto bastardizado de la idea original: la Serpiente del Mundo, o Serpiente Primordial, vinculada al Océano Primordial y al Árbol del Mundo. Podemos comprobarlo en el contexto asiático: aquí parece como si el Leviatán (de *liwyatan*, «enrollado») o el Rahab hebreos, o bien el Illuyankas hitita, o el Kur Sumerio, o el Yam cananeo, o el Labbu acadio, o el Bashmu mesopotámico, no fueran más que simplificaciones, miniaturas (para algunos simples representaciones) del gran monstruo (marino o no) que en Occidente sólo ha dejado huellas en el Azhi Dahaka persa (vencido por Atar, hijo de Ahura Mazda), en el Tiamat babilonio (derrotado por Marduk), o en el Tifón griego (hijo de Gaia, la Madre Tierra). En otros lugares la serpiente marina, representación del Caos primigenio, es vencida por el héroe solar. En Egipto el dios solar Ra debe enfrentarse cada día a la serpiente cósmica Apofis; en la India el dios Indra mata a la serpiente cósmica Vrtra; en Siberia el héroe derrota a la serpiente marina Losy; y en Centroamérica Quetzalcoatl y Tezcatlipoca luchan en el Océano Primordial contra la diosa monstruosa Tlaltecuhtli, con lo cual crean el mundo (entre los nórdicos Jormungand, la Serpiente del Mundo, es «pescada» por el dios tonante Thor). En definitiva, parece que el motivo originario sea la Serpiente del Mundo, que reside en el Océano Primordial (es por ello una figura acuática). Por la razón que sea, el héroe ha de luchar contra ella.

¿Pero por qué? El mito hindú nos lo revela: el héroe solar debe liberar las aguas, retenidas por la serpiente, entendida como un elemento maligno. Aquí, desde mi punto de vista, el sacerdocio patriarcalista genera una mixtificación, una explicación *ad hoc* de la victoria de la cosmovisión solar sobre la lunar (de lo patriarcal sobre lo matriarcal). La serpiente (la Luna) «retiene las aguas», en un entorno aún sujeto a los rigores del clima glacial. En Europa ello se expresa en frío extremo; en otros lugares del mundo en una acentuada sequedad. Cuando el héroe (o dios) solar mata a la serpiente acaba asimismo con el frío y la sequía. Pero, sin embargo, la «suelta» súbita de las aguas depositadas en la Serpiente del Mundo provoca una gran conmoción: es el Diluvio. Entre los mayas y los indígenas del Ecuador se asocia el Diluvio

con la Serpiente Universal: «Cuando fue robada la Gran Serpiente se desplomó el firmamento y se hundió la tierra» (país maya); «provino aquel naufragio [de] que los tres hijos del primer hombre o dios, llamado Pacha, no teniendo con quienes hacer la guerra, la mantuvieron con una gran serpiente: que herida ésta con muchas flechas, se vengó vomitando tanta agua que anegó toda la tierra» (Ecuador). También en Australia, en Melanesia, en la India y en Norteamérica hallamos mitos similares. Por ejemplo: «La tribu algonquina de los lenapés (Delaware) habla de una gran serpiente que odiaba a los hombres, que los expulsó de su patria y que causó una gran inundación». Y en Nueva Guinea existe un mito en el que se afirma que el Diluvio tuvo lugar porque se molestó una anguila mágica (no es una serpiente, pero tiene una forma serpentiforme y una simbología acuática). Así pues, la Serpiente del Mundo es el depósito de las aguas.

Más arriba he definido la Serpiente del Mundo como una expresión del Cosmos, asociada al Árbol del Mundo; tal vez su protector; o quizás su destructor. Ahora la voy a contemplar desde otro punto de vista (histórico, no cosmológico), que también tiene correspondencia en la Mitología Universal. En ésta, se hace referencia a una catástrofe que tuvo lugar con la fusión de los casquetes polares. Entre los nórdicos es el mito de Ymir, el gigante helado, cuya descongelación supuso el Diluvio, del cual sólo se salvó el gigante Bergelmir y su mujer. Entre los polinesios existe un mito similar, que explico en mi libro *Ecos de la Atlántida* (página 220). En resumidas cuentas: cierto día amaneció inusualmente frío, y en las plantas apareció mucho rocío; ello sucedió porque «el gran gigante helado que dormía en las sombras de la cima del mundo se despertó, y con los rayos del Sol se fundió. La diosa Pele [de los volcanes] se enfureció, y rugió con gran estruendo. Todo ello produjo una gran conmoción». Cuando este evento acabó, los pocos habitantes de la isla [Hawaiiki] que sobrevivieron comprobaron que su tierra se había reducido, y sólo pequeños fragmentos emergían por encima de la superficie del agua. En definitiva, si constatamos que la Serpiente del Mundo representa el Cosmos, cualquier circunstancia que la altere supondrá unas consecuencias catastróficas. La agresión de Indra a la serpiente cósmica Vrtra, o la de los hijos de Pacha (en el Ecuador) a la «gran serpiente», conllevó la rotura del depósito de las aguas, y por ende el Diluvio. Lo que en sí es un fenómeno natural, es «ideologizado» por los sacerdotes del patriarcalismo en la victoria del bien (el Sol, la fertilidad) sobre el mal (la Luna, la esterilidad); y por ende, de lo masculino (o patriarcal) sobre lo femenino (o matriarcal). Eso, en sí, es lo que significa el mito de San Jorge y el dragón (o de Yahvé y su victoria sobre Leviatán).

Podríamos describir a la Serpiente del Mundo, desde este punto de vista (histórico, no cosmológico), como un casquete en forma de anillo que rodea el mundo y retiene las aguas (véase más arriba). Que es como decir: constituye los glaciares boreales (de ahí —tal vez— que la constelación de Draco sea una constelación boreal y circumpolar). El Árbol del Mundo ejercería el papel de «eje del mundo», o Polo. Cuando la Serpiente Universal es vencida por el héroe (el Sol), las aguas se desploman, generando las grandes olas (*tsunamis*) que caracterizan el Diluvio, así como las lluvias torrenciales que lo anegan todo. En la esfera celeste el héroe que combate la Serpiente del Mundo está representado por la constelación de Hércules, cuyas rodillas flexionadas rotaban alrededor del polo celeste hace 12.000 años; de este modo constituirían el origen del símbolo de la *svastika*. Esta «suelta súbita de las aguas» pudo provocar una desestabilización del eje terrestre, lo que supuso que no sólo los continentes y los mares se movieran de sitio, sino también el polo celeste y las constelaciones del Cielo. Ello, desde dicho punto de vista (histórico), puede ser el significado último de la Serpiente del Mundo, y del combate del héroe (el Sol) para derrotarla, creando destrucción, por un lado, pero también fertilidad por otro.

Como ya hemos anticipado, esta idea primordial (Serpiente del Mundo; lucha del héroe solar contra ella), que en ciertos contextos míticos fue preservada intacta (es el caso de Egipto, Siberia, la India o México), se convirtió en una «leyenda», o en una mera caricatura, en otros. Por ejemplo, el Leviatán hebreo es un «cuento de niños» que ha perdido el valor histórico —e incluso simbólico— del mitema egipcio, el cual representa la lucha primordial entre las fuerzas

de la luz (o de la fertilidad) y de la oscuridad (o de la esterilidad). En un estadio aún más avanzado de degradación del mito, la leyenda se transforma en fábula, y así la serpiente-dragón acuática es un mero animalillo (descrito como un monstruo) contra el que debe luchar el héroe, no para lograr la fertilidad (aunque tal vez sí la paz del reino), sino la mano de la princesa. Ello sucede en contextos como el europeo, el Extremo Oriente, en África e incluso en Norteamérica.

Existe aún un caso más singular. Nótese que en el mito polinesio la Serpiente del Mundo (Hikule'o) rodea el Árbol del Mundo (Polo). Lo mismo sucede en el mito nórdico: Nidhogg es un dragón que muerde la raíz del Árbol del Mundo Yggdrasil; Jormungand es la serpiente marina que rodea el mundo. En la tercera sección hablo de otras concomitancias entre el mito polinesio y el del Norte de Europa; una de las cuales he explicado más arriba (tanto en Polinesia como en el Norte de Europa se considera que el Diluvio tuvo lugar por el deshielo de los casquetes polares). La pregunta es: ¿cómo es posible que en un contexto, como el polinesio, en el que no hay mitos asociados a las serpientes (tal vez porque no son un peligro, pues no hay serpientes venenosas en estas islas), la Serpiente del Mundo tiene un papel central en su mitología? Con los datos de los que dispongo, en Polinesia no existen equivalentes a los *nagas* (o pueblo-serpiente, como en India, Japón o el Sudeste Asiático), ni se asocia a la serpiente con la inmortalidad (los *mo'o*, los saurios que más se le asemejan, son unos simples lagartos, no serpientes ni dragones). Sin embargo, parece como si en Polinesia hubiera quedado el recuerdo, como un residuo, de la Serpiente del Mundo; elemento primordial del mito de los orígenes. Aún más, Hikule'o está asociada al Árbol del Mundo, que como veremos —en el apartado correspondiente— en otras partes del planeta también se ha miniaturizado (por ejemplo, en Israel, convirtiéndose en un «Árbol de la Vida» y en un «árbol del conocimiento»). En otro lugar hablaremos de la asociación árbol-pájaro-serpiente; por lo que de momento dejo este tema aquí.

Desde mi punto de vista, ello es un aspecto más que prueba que el contexto polinésico es central en el origen del Mito Universal. Si no es la «fuente», o la «raíz», está muy cerca de ella. Y ello es así porque cuando abandonó su «patria de origen» (Hawaiiki) mantuvo el recuerdo de esta figura mítica (la Serpiente del Mundo, asociada al Árbol del Mundo; nótese que en Polinesia existe la noción de la serpiente que se muerde la cola, en forma de anillo), sin ser afectada por la evolución de este mito a lo largo del tiempo y del espacio. Ésta es: 1) En una primera fase, la serpiente (en ocasiones con alas, en representación de la Luz, el Bien o el Cielo: es el caso de la Antaboga indonesia) evoluciona hacia un monstruo marino de tamaño gigantesco; aquí el dios (es el caso de Yahvé, pero también de Indra, de Quetzalcoatl o de Ra), se enfrenta a ella y la derrota, en ocasiones provocando el Diluvio (es el caso de Indra, que vence a Vrtra), pero también la fertilidad, garantizada por las aguas que hasta el momento retenía la serpiente. 2) En una segunda fase, el dragón (en eso se ha convertido la serpiente, en combinación con el pájaro) es un mero monstruo, de tamaño grande pero no gigantesco, contra el que combate el héroe (o el dios pagano, que ya no es un dios cósmico, sino un dios antropomorfo), con mayor o menor fortuna.

La «ortodoxia» no concibe que el mito polinesio, y en general el de Oceanía, como cualquier otro entorno «periférico», pueda ser el origen, o la fuente, o la raíz de nada. Si existen homologías entre el mito griego (o nórdico) y el polinesio ello se debe a intrusiones indoeuropeas en su cultura y/o territorio (eso es lo que defiende la «sabiduría convencional»). He aquí un ejemplo de esta interpretación: «Una de las migraciones del Sudeste de Asia hacia Polinesia, posiblemente a través de la isla de Futuna, introdujo la cosmología indoeuropea de numerosos cielos y submundos, un árbol del mundo, aguas de la vida y un mundo paralelo llamado Pulotu» (E, 216). Más adelante, esta misma fuente añade que en el Este de Polinesia se impuso un culto que tenía como dioses creadores al «dios celeste» Atea (en Tahití; Rangi en Nueva Zelanda) y a la «madre-tierra» Papa. Pero nótese (más abajo) que Atea es llamado asimismo, en Nueva Zelanda, «Io» (alternativamente a Rangi), con diversas acepciones (M, 523). Las que más nos interesan en este momento son «Io Matua» (Padre) e «Io Roa» (de la

larga cola, o inmortal). Io Matua podría ser la expresión polinesia del dios celeste védico Dyaus Pytar (Dios Padre), que en Occidente tomó el nombre de Iove, o Júpiter, en Egipto el de Iahu (Horus o Isis), y en Sumeria el de Jahu («paloma eminente»). En Canaán pasaría a llamarse Yah (Yahvé), y entre los gnósticos Io, o Iao. Véase a este respecto mi libro *Ecos de la Atlántida* (página 330). Dicho dios es descrito, entre los polinesios, como un pez (M, 106), que al tener una larga cola podemos identificar como una anguila (nótese que en Nueva Guinea el dios acuático tiene asimismo esta forma). En algunas zonas del Océano Pacífico es asociado a la Luna. La lucha entre Maui y la anguila Te Tuna (que en algunas versiones es Raukura, la propia esposa de Maui) podría ser una reminiscencia del combate entre el monstruo marino (en este caso Te Tuna) y el héroe (Maui). Sería, por así decirlo, una «patriarcalización» (solarización) de un dios lunar originario de una sociedad originalmente matriarcal (y eminentemente matrilineal) como la polinesia. Sobre esto último se ha escrito mucho, como se podrá comprobar a poco que se profundice en Internet.

Nótese el siguiente párrafo del mito polinesio: «Io, el Creador que siempre ha existido, vivió al principio en un tiempo en el que había sólo oscuridad sobre las aguas sin orillas. Fue Io quien habló primero, llamando a la Luz, por lo que se hizo el día. Cuando contempló la Luz por un momento, habló de nuevo, llamando a la oscuridad, y la noche reapareció. El primer día había acabado. Entonces Io de nuevo disipó las tinieblas y estableció el reinado de la Luz. Él levantó el Cielo, separándolo de la Tierra. Y separó las aguas, de forma que la tierra fuera visible. Después creó a Ra, el Sol, y a Marama, la Luna, así como a las brillantes estrellas» (N, 325). Nuevamente, la «sabiduría convencional» considera que ello no es más que «contaminación» de los ubicuos y omnipotentes misioneros, sin atender al hecho de que ésta es una versión de la historia de la creación polinesia (separación del Cielo, Rangi, de la Tierra, Papa). A este respecto, el genetista y mitólogo Stephen Oppenheimer escribe lo siguiente: «La asombrosa homología entre esta historia [de la mitología polinesia] y los primeros diez versículos de la Creación –en su versión sacerdotal-, en el Génesis, podría hacer pensar a los escépticos en una influencia de los misioneros. Incluso el nombre del dios del Sol [Ra] tiene un toque mediterráneo [egipcio]. Pero se da el caso de que esta misma historia se narra en múltiples lugares de Polinesia oriental. Éste no podría ser el resultado de una influencia misionera local» (N, 326). De nuevo, las homologías entre el mito polinesio y el hebreo, griego o nórdico son asombrosas. ¿Significa ello que son los polinesios los receptores de una supuesta «influencia indoeuropea» (véase más arriba)? Me parece absurdo. Más bien parece que sucedería lo contrario. Pero éste es un aspecto que prefiero abordar en la tercera sección.

En definitiva, Polinesia podría conservar el mito original –básico, raíz– en su estado más puro. Israel, Egipto, India o México, están, si acaso, en una primera fase de evolución. Grecia y Europa (excepto los países nórdicos, que conservan el mito en toda su pureza; nótese sus concomitancias con Polinesia) son casos representativos de la segunda fase de la evolución del mito. Ello, por supuesto, no deja de ser una hipótesis. Pero considero que es muy sugerente.

Los mitos:

1.1.1. En el mito griego, Hércules mata a la Hidra de Lerna (noveno trabajo) (B, 27) (C, 254, 272) (D, 210). En el mito griego, Apolo mata a la serpiente Pitón en Delfos (B, 49) (D, 318) (E, 63) (F, 100). En el mito griego, Cadmo mata a un dragón y funda Tebas (C, 107, 597) (D, 77) (F, 100). En Grecia, Zeus derrota al dragón Tifón (monstruo compuesto de serpientes) (C, 626) (D, 372). En el mito griego, Perseo mata al dragón marino que amenaza a Andrómeda (D, 33). En el mito griego, Hércules mata al dragón Ladón en su onceavo trabajo (D, 200, 239) (F, 100) (G, 136). En el mito griego, Jasón mata al dragón que guarda el Vellocino de Oro (D, 385) (E, 64).

1.1.2. La monstruosa serpiente Tifón pretendió convertirse en soberana del mundo, pero Zeus la debilitó con un rayo. Posteriormente –con ayuda de Hermes– la venció, y fue encerrada debajo del monte Etna (P, 87).

1.1.3. En el mito griego, el vellocino de oro es guardado por un dragón en Colchis (A, 203) (C, 223). Un dragón guarda las manzanas de oro de las Hespérides (B, 29).

1.1.4. Hércules salva a Hesíone, hija del rey Laomedonte de Troya, de ser devorada por un monstruo marino (C, 254). Perseo mató a un dragón marino que iba a devorar a Andrómeda (C, 483) (D, 315) (F, 100).

1.2.1. En el mito europeo en general, está generalizada la lucha entre el ángel (o el santo) y el dragón: es el caso de San Jorge o de San Miguel; el dragón representa el mal o el paganismo (F, 92) (G, 52). Entre los celtas, Fraoch mató un dragón (L). En el mito céltico, Lludd venció a un dragón (L). Según una balada del Dean of Lismore's Book, una serpiente guardaba el Árbol de los Dioses, situado en una isla en medio de un lago; en este árbol crecían bayas que alimentaban por largo tiempo, y cuyo zumo prolongaba la vida por un año, y curaba toda enfermedad. El héroe Fraoch mató la serpiente pero murió en el intento (L). El mito céltico de Fraoch anticipa el de Beowulf (mata a un fiero dragón acuático para ganar la mano de Findbhair, que era la hija de la reina Medb de Connacht) (P, 131).

1.2.3. En las Islas Británicas existen referencias a un salmón que se transforma en dragón, el cual guarda el árbol donde crece la «fruta de la vida», así como el tesoro ofrecido a la diosa del lago (que adopta la forma de un pájaro) (F, 100).

1.2.4. El relato europeo de San Jorge y el Dragón sigue el patrón del de Perseo y Andrómeda (en Grecia) (F, 155).

1.3.1. Potok Mikhailo Ivanovich, en el mito eslavo, mató a un dragón, y con su sangre revivió a su mujer (C, 495). En Armenia las serpientes-dragón se llaman Vishap; el dios del fuego *Vahagn* es famoso por matar dragones (R). (Nota: Aunque Armenia es territorio asiático, su lengua es indoeuropea.)

1.3.3. Entre los eslavos, Simorg es un dragón que guarda el Árbol de la Vida (en el que se puede encontrar semillas de cada planta en la Tierra) (C, 362). Chudo Yudo, en Rusia, es una serpiente-dragón que guarda el agua de la vida (M). En la isla-paraíso Buyan reside el rey de las serpientes; aquí está el agua de la vida, que sale de la piedra Alatuir (M).

1.3.5. Zmek, entre los eslavos, es una serpiente, que es al mismo tiempo un espíritu guardián (M).

1.4.1. Sigurd mata al dragón Fafnir (B, 238) (D, 347). Beowulf mata al dragón (B, 285) (C, 189, 561). En un pasaje jocoso, Thor «pesca» a la serpiente del mundo Jormungand, con la colaboración del gigante Hymir; como no podría ser de otra manera, ésta escapa (pues estaba destinada a destruir el mundo en el Ragnarok) (P, 201).

1.4.2. En la leyenda nórdica, la serpiente del mundo Jormungand está en las aguas profundas del mar salado que rodea Midgard, y aparecerá junto al monstruoso Fenrir en el fin de los tiempos (el Ragnarok) (B, 212) (C, 11, 311) (F, 100). Entre los nórdicos, Nidhogg es un dragón que muerde la raíz del Árbol del Mundo Yggdrasil (nótese el mito polinesio) (C, 419).

1.4.3. En la leyenda nórdica de Sigurd, el dragón Fafnir guarda el tesoro maldito de Andvari (B, 231). Un gran dragón guarda un tesoro en la leyenda de Beowulf (B, 282).

1.4.5. En el mito nórdico, Thor pesca la serpiente marina Jormungand (E, 123).

2.1.1. En el mito persa, Atar, hijo de Ahura Mazda, vence a la serpiente del mundo Azhi Dahaka, creación de Ahrimán; en otra versión del mito, su oponente es Feridun (C, 78) (S). En el mito sirio e hitita, Telepinu (Taru) mata a la serpiente Illuyankas (equivalente al Leviatán hebreo) (C, 279, 592) (F, 150) (S). En el mito babilonio, Marduk mata a la serpiente-dragón marina Tiamat (C, 375, 609) (D, 255, 368) (E, 18) (F, 99, 150) (G, 56). En el mito sumerio, Enki (en otra versión, Ninurta) mata al dragón Kur (D, 141) (N, 309). En el mito sumerio, Gilgamesh mata al gigante-dragón Humbaba, que guarda el bosque de los cedros; Huwawa, o Humbaba, es descrito como un monstruo con cabeza de león, cuerpo de águila y dientes de dragón, que exhala fuego por la boca (*Epopeya de*

Gilgamesh, libro IV) (E, 23) (G, 52). En el mito sumerio Gilgamesh mata a la serpiente del árbol Huluppu (E, 17). En el mito hurrita el dios Kumarbi, con la ayuda de Ishtar, vence al dragón Hedammu (E, 29). En un mito de Ugarit, Baal lucha contra la serpiente marina Yam (equivalente al Leviathan hebreo) (E, 34) (S). Yahvé lucha contra el monstruo marino Leviatán (o Rahab): «Aquel día, Yahvé castigará con su espada dura, grande y fuerte a Leviatán, la serpiente tortuosa, y matará al dragón que hay en el mar» (Isaías 27, 1); «Despierta, despierta, vístete de fuerza, brazo de Yahvé, despiértate como en tiempos pasados, ¡como en generaciones antiguas! ¿No eres tú el que partió a Rahab, el que traspasó al dragón?» (Isaías 51, 9) (F, 22, 101, 150) (N, 308). El Tishpak acadio mata al dragón Labbu (F, 150). El Nergal mesopotámico mata al monstruo marino Bashmu (F, 150).

2.1.2. En Persia, Azhi Dahaka es un dragón que pretende tragarse el Universo (C, 23) (S). Illuyankas (Siria, Hititas), es una serpiente del mundo que representa el caos primordial (C, 279). En el mito hebreo, Leviatán es la serpiente-dragón del caos (C, 354).

2.1.3. En Persia, Simarghu es un dragón que protege el Árbol de la Vida, el cual tiene las semillas de todas las plantas de la Tierra (C, 562).

2.1.5. En la leyenda sumeria, un gigante-dragón (Humbaba) guarda el bosque de los cedros (epopeya de Gilgamesh) (B, 182).

2.2.1. En el mito védico (India), Indra mata al dragón del mundo Vrtra (o Ahi); con ello liberó las aguas y restauró la fertilidad de la Tierra (B, 331) (C, 292, 654) (F, 101, 150) (G, 48).

2.2.2. En el mito védico (India), el dragón Vrtra retiene las aguas de los siete ríos del mundo y las aprisiona dentro de una gran montaña (B, 331) (S). Sesha-Ananta es una serpiente del mundo con mil cabezas que flota en el Océano Primordial. Destruye el mundo al fin de cada creación. Vishnú duerme sobre ella (C, 319, 552) (F, 101). Vasuki es el dios serpiente, que sostiene el mundo sobre sus múltiples cabezas (C, 319, 648) (S).

2.3.1. Nu Gua mató un dragón negro del Río Amarillo (N, 310).

2.3.3. En la tradición china, como en la europea, los dragones guardan tesoros, que los héroes tratan de robar (F, 100).

2.3.4. En una tradición de Sichuan se dice que un dragón, que encarnaba el dios del río, pedía cada año dos doncellas como esposa; si no se obedecían sus deseos, provocaba una inundación. El héroe Li Bing lo venció, poniendo a sus propias hijas como señuelo (N, 310).

2.3.5. En China, Long Wang era un dios del agua; odiaba al Sol y a los demonios, pero era generoso con los humanos, pues les aportaba lluvia (C, 361) (S). En China el dragón comenzó siendo un personaje benevolente, asociado al Este, a las aguas y a la fertilidad (en relación al tigre, asociado al Oeste y a la muerte). Los dragones taoístas eran benevolentes, y amables con los humanos. Con el budismo su carácter cambió, pues fue influido por el concepto hindú de *naga*, más desagradable e inestable (S). El héroe Yu (contemporáneo del Diluvio) es representado como medio dragón (S). Yuqiang es un dios del Océano con el cuerpo de un pez, pero acompañado siempre de dos dragones (S).

2.4.1. Susano-Wo, en Japón, lucha contra las serpientes de agua enviadas desde el Infierno por Izanami (C, 582). Otro relato dice así: «Cuando caminaba junto al río Hi, el dios de las tormentas (Susano-Wo) halló a una pareja que lloraba de dolor. Su única hija, la maravillosa princesa Inada, iba a ser sacrificada a un dragón que todos los años exigía una doncella. Susano-wo acompañó a la joven al lugar del sacrificio en la zona superior del río. Apareció el dragón y bebió todo el sake preparado para él y luego atacó a la joven, pero el valiente dios de las tormentas lo despedazó. Acto seguido, la princesa se casó con Susano-wo» (F, 155). Hidesato es un héroe japonés que mató una gran serpiente, o dragón, en el lago Biwa (I). Yegara-no-Heida mató a la gran serpiente Uwibami (I).

2.4.2. En Japón, Uga-Jin es una gran serpiente, diosa del mar (I).

2.4.4. En Japón, Susano-Wo rescata a la bella Kushinada Hime de un dragón (previamente había devorado a siete de sus hermanas). Finalmente se casa con ella (C, 582) (E, 194). En Japón, Yofune-Nushi era una gran serpiente marina que demandaba una doncella para el sacrificio cada año (I).

2.4.5. En Japón los dragones pueden ser buenos o malos; los primeros (buenos) lo son por influencia china; los segundos (malos) lo son por influencia budista o hindú (los *nagas*). Es por ello que con el tiempo se convirtieron en monstruos perversos (I). En la mitología japonesa, los *nagas* eran dragones o serpientes que vivían en el fondo del mar (I).

2.5.2. Naga Pahoda (o Padoha) es el rey-dragón del Océano Primordial en la mitología indonesia. Se enfrentó a Batara Guru (una forma del dios hindú Shiva) (C, 86, 404) (S). Los dayak de Borneo dicen que el mundo salió de la boca de la gran serpiente marina (M) (S). En Malasia se dice que Shiva, bajo el nombre de Bahua Gura, reinaba sobre el Océano Primordial, en el que estaba la serpiente primordial Naga Pahoda. La Tierra fue hecha con polvo lanzado por su hija al mar; las montañas fueron creadas por los movimientos de la serpiente primordial (M). En Java y Bali (Indonesia) existe la imagen de Antaboga, una serpiente cósmica alada primordial (M) (S). En la mitología de Bali (Indonesia) Basuki es una serpiente gigante que vive en una caverna del submundo (S).

2.5.4. En las islas Maldivas existe una historia parecida a la de San Jorge y el dragón (F, 155). Lo mismo sucede en Vietnam (F, 155).

2.6.1. En Mongolia, el héroe Otshirvani fue incapaz de vencer a la serpiente marina Losy; por ello subió a la montaña Sumer y se transformó en el pájaro Garide. De este modo atacó al monstruo de nuevo y lo venció (K). Entre el pueblo yakuto, circula la historia de Ar-soghotoch (el «hombre solitario»). El Árbol del Mundo está rodeado por las aguas que otorgan la eterna juventud. Su espíritu es una diosa anciana, que le da vida, hasta el punto que el árbol se empequeñece cuando la diosa está ausente. Ésta explicó a Ar-soghotoch que su padre (el Señor de lo Alto) y su madre (la Señora Kybai) decidieron bajarlo del Tercer Cielo a la Tierra para ser el origen de la raza humana. Más adelante el mito indica que Ar-soghotoch lucha contra un dragón, y recibe un golpe en el corazón, lo que es resuelto con el «agua de la vida» del Árbol del Mundo (Q, 354).

2.6.2. Los calmucos hablan de un dragón en el Océano, a los pies del árbol Zambu (K). Los buriatos hablan de la serpiente Abyrga, que reside a los pies del árbol en un lago de leche. El águila Garida vive encima del árbol y ataca a la serpiente (K). Entre los mongoles, la serpiente gigante Losy vive en el fondo del Océano, e intenta acabar con la vida de las personas y los animales echando veneno en la Tierra; fue muerta por el héroe Otshirvani, y actualmente tiene la cabeza en el monte Simir y la cola en el Océano (K).

2.6.3. En la mitología siberiana, los primeros humanos, un hombre (Torongoi) y una mujer (Edji), no pueden comer los frutos de algunas ramas del Árbol de la Vida, por mandato de Dios. Allí había una serpiente guardiana, pero el diablo la utilizó y tentó a la primera mujer, y a través de ella al hombre, para que comiera los frutos de las ramas prohibidas; entonces éstos supieron que estaban desnudos y se escondieron tras el árbol (K).

2.6.5. Los mongoles, los altaicos y los evenk creen que los rayos son provocados por dragones voladores. Estos dragones tienen alas y están cubiertos por escamas; viven en el agua, aunque pueden volar (K).

3.1.2. En Australia, la serpiente Yurlunggor (Arco Iris) del Tiempo de los Sueños es creadora y preservadora de la vida, aunque en un determinado momento (a causa de una afrenta que la irritó) provocó un Diluvio, que se tragó a mucha gente. Cuando se volvió a esconder en su cubículo (Muruwul) el Diluvio cesó (C, 227, 313) (E, 237). La Serpiente Arco Iris (Jarapiri), de inmenso tamaño, es importante en la mitología australiana, pues

dio forma a la Tierra; está asociada a los cultos de lluvia (C, 313) (E, 238) (F, 101). Los aranda de Australia hablan de Murunta, una enorme serpiente de agua (E, 243).

3.2.2. En Fiji existe el mito del dios creador-serpiente, de nombre Degei (o Ndengei), que vivía solo en el mar, y que ahora vive en el mundo de los muertos (su primer compañero era un halcón creador) (N, 311).

3.3.1. Entre los maoríes, el «trickster» Maui corta a Te Tuna (su mujer) en piezas, al acusarla de infidelidad. Te Tuna es un monstruo gigante en forma de anguila, que en ocasiones es macho, y seduce a Hina, hermana de Maui (M).

3.3.2. En Samoa (Polinesia), Hikule'o es una serpiente del mundo cuya cola de reptil rodea el Árbol del Mundo (E, 225). Los polinesios conciben a su dios creador Atea (llamado asimismo Te Tumu, Kiho Tumu, Rangi o lo Roa) como un dios celeste (el Cielo), pero con cuerpo de pez; podemos suponer que es una anguila porque uno de los títulos de lo es lo Roa, que significa «el de la larga cola», y también «el eterno». Así cabe dentro de lo posible que Atea, o Te Tumu, sea una anguila (tal vez Te Tuna). lo Roa es asimismo lo Matua (lo Padre), que por una derivación lingüística, podría ser el Dyaus Pytar (el Dios Padre, o dios del Cielo) de los hindúes, o el Júpiter (Iaus-Pitar) griego (asimismo dios del Cielo y «dios padre»). Nótese que las dos acepciones de lo Roa («el de la larga cola» y «el Eterno») parecerían aludir a un ser anguípedo (serpentiforme), porque como es bien sabido las serpientes son «inmortales», ya que mudan la piel (M).

4.1.1. En el mito egipcio, Ra —con la ayuda de Set— derrota cada día a la serpiente del mundo Apep (o Apofis) (C, 1) (D, 38, 334) (E, 51) (F, 100, 150).

4.1.2. Apep es la «serpiente del mundo» de los egipcios, que se traga la luz (C, 1, 513). En algunos relatos, Atum-Caos estaba personificado en una serpiente gigante. Al final de este ciclo del Universo, cuando toda la existencia acabe, él y Horus (también en la forma de una serpiente) renovarían su piel, como hacen las serpientes, y así comenzarían un ciclo nuevo (véase el mito hindú) (C, 73). Una serpiente mordiéndose la cola (el *uroboros*) representa el mar, el anillo externo que circunda la Tierra (F, 100).

4.1.5. El *uroboros* (la serpiente que se muerde la cola) es también un símbolo alquímico: «Todo es Uno» (F, 102).

4.2.1. En el Zaire, el héroe Mwindo mata un dragón (B, 461). El relato de los haussa de Katsena dice lo siguiente: «La capital del reino está bajo la constante amenaza de un enorme dragón, el cual va todas las noches a escogerse una víctima en las casas, para engullirla. Dan-Auta se apodera de unas tenazas de herrero y de muchas piedras redondas. Además, junta mucha madera para hacer una gran fogata. En cuanto aparece el dragón, Dan-Auta le echa piedras calentadas al rojo a las fauces, por medio de sus largas tenazas de herrero, cada vez que el dragón canta. Éste muere a consecuencia de haber ingerido tantas piedras recalentadas. Entonces, Dan-Auta corta la cola al monstruo y demuestra con ello al día siguiente el haber sido el liberador de la ciudad. El Rey, agradecido por este hecho heroico, da su hija en matrimonio a Dan-Auta, y le entrega la mitad de sus posesiones» (F, 155).

4.2.2. Da, entre el pueblo fon de Dahomey, es la serpiente que soporta el Universo. Es equivalente al Ananta hindú (C, 137). Entre los lunda de Angola y del Congo la Serpiente Cósmica es llamada Chinawezi; es la madre de todas las cosas y gobierna la Tierra. Dividió el mundo con su marido Nkuba (el rayo). Éste fue al Cielo, y Chinawezi controla las aguas de los ríos (H). Bunzi, entre los woyo del Congo, es una Serpiente Cósmica; es la hija de Mboze, la Gran Madre. Es la diosa de la lluvia, y se aparece en forma de arco iris (H). Aiso-Hwedo, entre los fon de Benin, es la Serpiente Cósmica, siervo del Creador Mawu Lisa; era vista como un arco iris (véase el mito australiano) (H).

4.2.4. Entre los ambundu de Angola se explica la historia de Sudika-Mbambi, que rescata la hija de Kalunga-ngombe (rey del submundo) de la serpiente Kiniokakia Tumba (H).

5.1.2. En el Caribe Hui'io (nótese el Hikule'o polinesio) es una serpiente que vive en el mar (O).

5.2.1. Gunnodayak, entre los iroqueses del Nordeste de Norteamérica, mata a un dragón de agua (C, 233).
5.2.2. Umai-Hulhlya-wit, entre los diegueños de California, es la serpiente primordial de antes de la creación (C, 631). Uncegila, entre los sioux norteamericanos, es una serpiente de agua gigante, en los tiempos de la creación (C, 632). En Norteamérica es común la figura de la «serpiente emplumada» o de la serpiente acuática gigantesca (es el caso de Mishipizheu) (T). Entre los hopi la serpiente emplumada Paaloloqangw es el Señor del Océano; si no se le tiene respeto puede anegar la Tierra con un Diluvio (T). Entre los inuit de Alaska, Raven creó el mundo tras matar a un animal marino gigantesco, sin comienzo ni fin (una serpiente que se muerde la cola) (T).
5.3.1. El Quetzalcoatl azteca se enfrenta a Tlaltecuhtli (aunque tenía forma de sapo, más que de serpiente o dragón) (F, 150) (T). Entre los aztecas hay un mito del tipo «héroe que mata a dragón y rescata a...» en este caso un anciano. Se trata del mito de Tepoztecatl, que mató a un dragón, al cual se le daba como tributo (en la ciudad de Xochicalco) un anciano en sacrificio (T).
5.3.2. Entre los aztecas, Quetzalcoatl y Tezcatlipoca lucharon en el Océano Primordial contra la diosa Tlaltecuhtli (otros dicen que es un dios, consorte de Coatlicue), partiéndola de modo que con la cabeza y el tronco crearon la Tierra, y con la parte inferior el Cielo (C, 596) (F, 25) (T). Entre los aztecas hay una serpiente que se muerde la cola. Es Xiuhcoatl (serpiente turquesa), representada como un «círculo sin fin»; aunque a veces se la representa como una *anfisbena* (una serpiente con dos cabezas; una en cada extremo) (T).
5.4.1. Tamusi, entre los caliña de Sudamérica, mató a las serpientes de fuego enviadas por el Sol con su espada del rayo (C, 587). Entre los tukano del Amazonas se dice que un chamán y un perro lucharon contra una gran serpiente de siete cabezas que había raptado una doncella, y vencieron. Posteriormente el humo de sus cenizas revivió en el Océano, y se convirtió en una serpiente marina (T).
5.4.2. Entre los chibcha de Colombia, Bachue es representada como una serpiente, aparecida en el lago primordial, y al mismo tiempo es considerada madre de la especie humana (C, 81).
5.4.5. Las gentes de Campe Jordán, cerca de Río de Janeiro, hablan de un gran dragón que echa fuego por la boca y la nariz, y que es un contumaz secuestrador de doncellas (F, 90).

MITO: ELIXIR

Véase la Tabla 6 y el Mapa 6.

Bibliografía:

A: James George Frazer. *La rama dorada*. Fondo de Cultura Económica, 2019. **B**: Donna Rosenberg. *World Mythology*. NTC Publishing, 1994. **C**: Kenneth McLeish. *Myths and Legends of the World*. Bloomsbury, 1998. **D**: Nadia Julien. *Enciclopedia de los mitos*. Robin Book, 1997. **E**: Arthur Cotterell (coordinador). *Encyclopedia of World Mythology*. Parragon, 1999. **F**: José Luis Espejo. *Los hijos del Edén*. Ediciones B, 2010. **G**: José Luis Espejo. *Ecos de la Atlántida*. Editorial Base, 2018. **H**: Patricia Ann Lynch. *African Mythology A to Z*. Facts on File, 2004. **I**: Jeremy Roberts. *Japanese Mythology A to Z*. Chelsea House, 2010. **J**: Robert D. Craig. *Handbook of Polynesian Mythology*. Abc-Clio, 2004. **K**: Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Uno Holmberg: Volumen III. *Fino-Ugrit, Siberian*. Cooper Square Publishers, 1964. **L**: Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Arnott McCulloch; Jan Machal: Volumen III. *Celtic, Slavic*. Cooper Square Publishers, 1964. **M**: J.A. Coleman. *The Dictionary of Mythology*. Arcturus, 2007. **N:** Stephen Oppenheimer. *Eden in the East*. Phoenix, 1998. **O:** Alessandra F. Caputo Jaffé. «Continuidad y cambio en el arte indígena de Venezuela». *Tesis doctoral. Universitat Pompeu Fabra*, 2013. **P:** Arthur Cotterell. *The Encyclopedia of Mythology (Norse, Greek & Roman, Celtic)*. Anness, 2001. **Q:** Uno Holmberg, Ph.D. (Docent Of The University Of Finland, Helsingfors). *Finno-Ugric, Siberian*. Volume IV. **R:** Rachel Storm. *The Encyclopedia of Eastern Mythology*. Anness, 1999. **S:** David M. Jones; Brian L. Molyneaux. *The Mythology of the Americas*. Anness, 2001.

Elixir	EUROPA				ASIA						OCEANÍA			ÁFRICA		AMÉRICA			
	SUR 1-1	OESTE 1-2	ESTE 1-3	NORTE 1-4	PROX. ORIENTE 2-1	INDIA CEILÁN 2-2	CHINA TÍBET 2-3	JAPÓN COREA 2-4	SUDESTE ASIA 2-5	SIBERIA ÁRTICO 2-6	AUSTRALIA 3-1	MELANESIA 3-2	POLINESIA MICRONESIA 3-3	EGIPTO 4-1	ÁFRICA SUBSAH. 4-2	CARIBE 5-1	NORTE-AMÉRICA 5-2	CENTRO-AMÉRICA 5-3	SUD-AMÉRICA 5-4
1. Elixir de la vida o de la juventud	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X		X	X	

Temas principales:

Manzanas, nueces, melocotones (fruto de la vida): (1-1), (1-2), (1-4), (2-1), (2-2), (2-3), (2-4), (2-5), (2-6), (3-2), (3-3), (4-1), (4-2).
Agua de la vida: (1-2), (1-3), (2-1), (2-3), (2-4), (2-5), (2-6), (3-3), (4-1), (5-3).
Ambrosía, néctar y similares: (1-1), (2-1), (2-2), (3-3), (4-2).

Análisis:

La relación de la humanidad con las sustancias enteogénicas es larga y tiene variados y múltiples registros en la arqueología; su correspondencia mítica es el llamado «elixir». Éste tiene, a juzgar por la Tradición, tres efectos fundamentales: otorga la longevidad (o juventud), la vida eterna y la sabiduría; en ocasiones, las tres cosas a la vez: «La idea religiosa de la realidad absoluta se expresa simbólicamente, entre otras tantas imágenes, con la figura de un "fruto milagroso" que confiere a la vez la inmortalidad, la omnisciencia y la omnipotencia, fruto que es susceptible de transformar a los hombres en dioses» (Mircea Eliade: *Lo sagrado y lo profano*, página 128).

Los ejemplos son múltiples. Entre los hindúes la Era Paradisíaca (que coincide con la infancia de la humanidad) recibe variados nombres. En el Manava Dharma Sastra (Leyes de Manu) es llamada Kritayuga. En el Matsya Purana se la llama Era de Prithu; en ella no existía la pobreza, ni la enfermedad, ni el pecado. En el Brahma Vaivart Purana es el Satyayuga. Sus afortunados habitantes vivían 10.000 años, y nadie moría joven. Entre los aztecas su lugar de origen era una isla en mitad del agua, llamada Aztlan; en ella sus habitantes disponían de frutos abundantes, y vivían muchos años. En la mitología griega se nos describe al feliz país de Hiperbórea, donde —según Píndaro— las personas vivían hasta mil años. En el Airyana Vaejah persa (su Paraíso) los seres humanos vivían más de trescientos años (y las vacas cuatrocientos). Los primeros patriarcas hebreos, como es bien sabido, vivían centenares de años. Ello puede aludir en realidad a que son considerados epónimos de culturas y naciones (no simples mortales); o bien de sus estirpes o linajes. O bien se debería a la diferente contabilización de los años. Por ejemplo, si consideramos que cada mes (ya sea solar o lunar) es un año, si dividimos 1000 años (la vida media de un patriarca hebreo de las primeras generaciones) entre 12, el resultado es 83, lo que parece más coherente con la esperanza de vida de un ser humano. Diodoro Sículo (libro I, párrafo 25) es de este parecer. Pero también se ha razonado que esta extraordinaria longevidad bebería de las fuentes que dieron pie a los mitos citados anteriormente (véase más arriba).

La idea del Paraíso perdido es universal, y comparte ciertos elementos esenciales. Karen Armstron, en *Breve Historia del mito* (página 23) escribe lo siguiente: «Casi todas las religiones y mitologías de las sociedades arcaicas están imbuidas de nostalgia por el paraíso perdido». La citada autora lo retrata como un lugar fabuloso en el cual los humanos estaban en contacto directo con lo divino. Eran inmortales y vivían en armonía entre sí y con la Naturaleza. En medio había un árbol, una montaña o un poste que unía el Cielo y la Tierra, y al que las personas (no sólo los chamanes, como sucede en la actualidad) podían trepar para alcanzar el reino de los dioses. Finalmente hubo una catástrofe (la montaña se derrumbó, o los dioses talaron el árbol; nótese el cuento de Jack y la judía mágica) y se hizo imposible alcanzar el cielo.

Los relatos acerca del Paraíso suelen abundar en la idea del «elixir de la vida», que permite conseguir la inmortalidad (o la juventud) y la sabiduría. En un mito persa muy curioso («Zaratrusta en la corte del rey Vishtasp») se habla de las distintas propiedades del elixir: Vishtasp, el primer «convertido» de Zaratrusta (o Zoroastro), bebe del «elixir» provisto para él por Ormazd (Ahura Mazda); entonces entra en un trance y ve cosas maravillosas del mundo celestial. Este «elixir» le conferirá asimismo un largo reinado de ciento cincuenta años y un hijo inmortal (Maneckji Nusservanji Dhalla. *History of Zoroastrianim*. Oxford University Press, 1938).

El «elixir» recibe diferentes nombres. Según Homero los dioses olímpicos se alimentan exclusivamente de néctar y ambrosía. Los hindúes hablan de amrita y soma (y los persas de haoma). El romance céltico de Cuchulainn menciona las nueces del Elíseo. La diosa escandinava Idún (juventud) cultiva unas manzanas que rejuvenecen a los dioses, etc. En la mitología griega podemos encontrar otro equivalente del elixir de la vida en el Jardín de las Hespérides. Estas ninfas del Oeste, hijas de Atlas, cuidan el árbol en el que crecen las «manzanas de oro de la inmortalidad», situado en un bello jardín en las faldas del monte Atlas, más allá del río del Océano que rodea el mundo. Hallamos relatos similares en numerosas culturas y tradiciones.

¿En qué consiste dicho «elixir»? El etnomicólogo R. Gordon Wasson ha identificado el principio activo del soma, la pócima ritual de los textos védicos, con el potente hongo alucinógeno *Amanita muscaria.* De acuerdo con Carlos G. Wagner (Universidad Complutense de Madrid) el haoma del Avesta (libro sagrado de los persas) responde exactamente al soma de los Vedas. La ofrenda del haoma es el centro del ritual mazdeista, del mismo modo que la del soma lo es en el ritual védico. Y al igual que el soma, el haoma es a la vez un dios, una planta sagrada y la bebida mística que de ella se extrae, con virtudes de curación, de fuerza, de longevidad, de prosperidad, de sabiduría y de inmortalidad. En el artículo «Las plantas y los hongos alucinógenos: reflexiones preliminares sobre su rol en la evolución humana» (José Manuel Rodríguez Arce; Carlos Manuel Quirce Balma: *Reflexiones*, vol. 91, núm. 2, 2012, páginas 9-32. Universidad de Costa Rica) se sostiene que las drogas alucinógenas, en combinación con los rituales y los relatos mitológicos, constituyen medios para elevar la consciencia, a través de estados de trance alucinatorio. De esta relación compleja entre droga, ritual y mito, los chamanes (o ciertos «iniciados») entran en contacto con planos superiores de la consciencia. Éste sería un aspecto intrínseco al hecho humano, en todas las edades y en todos los contextos culturales; hasta llegar al día de hoy.

Así pues, las sustancias psicoactivas podrían categorizarse, desde el punto de vista mítico, como «puentes hacia el mundo de los espíritus», o bien como «escaleras hasta el Cielo», que permiten al chamán o al iniciado entrar en contacto con el mundo de los espíritus, o con la «fuente de toda sabiduría». La ingestión del elixir también permite traspasar el umbral del Más Allá, donde el alma inmortal alcanza el Paraíso, en el que el tiempo lineal es sustituido por el tiempo mítico (cíclico y eterno). Pero asimismo –véase más abajo– se considera que estas sustancias psicotrópicas pueden ser una especie de «panacea» que alarga la vida u otorga la inmortalidad. El «elixir» es, de este modo, una combinación del «fruto de la vida» y del «fruto del conocimiento» (o de la sabiduría). A este respecto, David M. Jones y Brian L. Molyneaux (S, 234) escriben lo siguiente: «A través del uso de drogas alucinógenas… el chamán puede entrar temporalmente en el mundo de los espíritus… y negociar con ellos en términos de igualdad. Mediante esta ventana puede entender la verdadera naturaleza de las cosas, explicar los hechos pasados y presentes, e incluso adivinar el futuro y sugerir estrategias de acción apropiadas. Él puede librar al poblado de la pestilencia y de la enfermedad, o enviar tales males a los enemigos; o asegurar el éxito en la caza».

El más conocido de los mitos que hace referencia al árbol o al fruto de la vida es, por supuesto, el del Jardín del Edén. «Edén» significa en hebreo algo así como «gozo, o placer». En la mitología nórdica, griega e india existen palabras homófonas, aunque con un sentido un tanto diferente: 1) En la mitología nórdica, Idún (juventud) es la diosa de la primavera. Guarda el canasto de las manzanas de oro que otorga la inmortalidad a los que comen de ellas. Éste es

el alimento que mantiene la juventud y el vigor eterno de los dioses del Asgard nórdico (reino de los dioses). 2) En la mitología griega, el monte Ida es el emplazamiento donde la ninfa-cabra Amaltea amamantó con su leche al pequeño Zeus. Nótese que el cuerno de esta cabra es el llamado «cuerno de la abundancia» (o Cornucopia). 3) En la mitología hindú Ida es, por así decirlo, la «camarera» de los dioses. Hija del héroe Manu (el Noé indio), su función consiste en servir a los dioses. Ida es representada como una vaca de la abundancia. El mismo papel de «camarera de los dioses» es el que ejerce Hebe en la mitología griega. Esta diosa de la juventud, como la Idún nórdica, otorga el don del eterno rejuvenecimiento (la vida). No en vano, proporciona la ambrosía y el néctar (es decir, la comida y la bebida de la inmortalidad) que consumen los dioses olímpicos, y les sirve en sus banquetes. Así pues, podemos encontrar unas mismas constantes:

1) Todos estos mitos, vigentes en ámbitos culturales diferentes (hebreo, nórdico, griego e hindú), hacen referencia a un concepto universal: la inmortalidad. Así como a la sustancia que la confiere: el llamado «elixir de la vida».

2) En todos ellos, es una mujer la que se hace cargo de esta sustancia: ya sea Ida, Idún o Hebe, todas cumplen el mismo papel. Ello podría ser indicador de un residuo matriarcal que en el mito hebreo ha sido masculinizado en la figura predominante de Adán.

3) Parece evidente que Idún e Ida son «homófonos» con el «Edén» bíblico, así como «Hebe» (o el «Ivi» polinesio) es homófona con «Eva». Ello podría indicar la existencia de una tradición remota que está en la base de todos estos mitos.

4) No obstante, el mito hebreo parece haber sido «intelectualizado». Si bien encontramos un «elixir de la vida» (los frutos del Árbol de la Vida), Adán y Eva representarían dos símbolos genéricos: Adán encarnaría toda la raza humana (es un término hebreo que significa «ser humano»), y Eva la generación de vida. La inmortalidad quedaría reservada a Dios y a las criaturas celestiales. La sabiduría les habría sido prohibida expresamente, pues Yahvé les impidió que comieran del «árbol del conocimiento».

En definitiva, creo que las «homofonías» mencionadas (Edén, Idún, Ida; Eva, Ivi, Hebe) no son fruto del azar. Todas parecen converger en tres ideas principales: la de la inmortalidad, la del contacto con la divinidad, y la del Paraíso original. No en vano, Mircea Eliade ve en «el retorno al Paraíso» el motivo último de muchos mitos y ritos: «Es la nostalgia de la perfección de los comienzos lo que explica en gran parte el retorno periódico *in illo tempore*. En términos cristianos, podría decirse que se trata de una "nostalgia del Paraíso". Mas el tiempo mítico que se aspira a reactualizar periódicamente es un tiempo santificado por la presencia divina, y se puede decir que el deseo de vivir en la presencia divina y en un mundo perfecto corresponde a la nostalgia de una situación paradisíaca» (*Lo sagrado y lo profano*, página 82).

En la tradición china volvemos a encontrar estas mismas constantes. Según Juan García Font (*Dioses, ideas y símbolos de la China*) la residencia de los inmortales (*xian*: ¿los ángeles de la tradición hebrea?) se halla hacia el Este de China, en el mar, no muy lejos de la costa (Indonesia se halla cerca de la península malaya). Se trataría de tres islas paradisíacas (Penglai, Fangchang y Yingzhou), donde se ubican tres montañas santas, y en las que sería posible encontrar la droga de la inmortalidad (*ling zhi*, identificada según algunos con el hongo medicinal *reishi*, asociado a la juventud y a la longevidad). Allí hay palacios construidos con oro y plata. Los taoístas hablan de una «región de la Pureza superior», donde se puede hallar la celestial ciudad de jade (según Chevalier, en su *Diccionario de Símbolos*, el jade es asimismo un elixir de la larga vida, que se consume en polvo, licuado con rocío), y donde crecen las raíces y los gérmenes del arroz de los que se extrae la suave bebida que otorga la fuerza de la secreta verdad. Allí se puede pasear bajo árboles de resinoso aroma...

El *Libro de Enoc*, un apócrifo hebreo, es todavía más explícito en la descripción de dicha tierra paradisíaca, situada en el extremo Este (*Libro de Enoc*, pasajes 31 y 32): «Y vi otras montañas, y entre ellas había bosquecillos de árboles, y de ellos fluía un néctar llamado sarara, y gálvano. Y más allá de esas montañas vi otra montaña hacia el Este del fin de la Tierra, donde había árboles de áloe, y todos los árboles estaban llenos de "stacte", y parecían

almendros. Cuando lo quemabas, olía más suave que el más fragante de los olores. Y tras esos olores tan fragantes, vi siete montañas llenas de nardos escogidos, y árboles fragantes, y canela y pimientos. Y entonces fui a la cumbre de esas montañas, hacia el este del Este, y pasé sobre el mar Eritreo [océano Índico], y fui más lejos todavía... Y Llegué al Jardín de los Justos, y vi más allá de esos árboles muchos otros árboles de agradable fragancia, grandes, muy bellos y gloriosos, [y entre ellos] el árbol del conocimiento, donde ellos comen y obtienen una gran sabiduría. Este árbol es en altura como una higuera, y sus hojas son como las del árbol Carob, y sus frutos son como los racimos de la vid, muy bellos, y su fragancia llega hasta lejos. Entonces yo dije: "qué bello es el árbol, y qué atractivo es a la mirada". Y Rafael, el *ángel santo*, que estaba conmigo, me contestó: "*Éste es el árbol de la sabiduría*, del que tu padre y tu madre [ancestrales], que vivieron antes que tú, han comido, y han aprendido sabiduría, abriéndose sus ojos y averiguando que estaban desnudos, tras lo cual fueron expulsados del jardín"». ¿Podemos olvidar acaso que el Génesis sitúa el Edén, o Paraíso, donde crecían el Árbol de la Vida y el del Conocimiento, en Oriente?: «Había plantado Dios, en Edén, a Oriente, un jardín delicioso, en que colocó al hombre que había formado» (Génesis 2, 8).

En este apartado contemplamos el «elixir de la vida» (o del conocimiento) desde distintas perspectivas. Por un lado está asociado a símbolos como la Isla Primordial y el Árbol del Mundo (o de la vida, o del conocimiento, como sucede en el contexto hebreo, aunque no es el único). Y también al dragón, monstruo o gigante que lo guarda: «Para coger los frutos [el elixir de la inmortalidad] hay que enfrentarse al monstruo guardián y matarlo» (Mircea Eliade: *Lo sagrado y lo profano*, página 129). Pero no podemos olvidar su versión más reciente, con un trasfondo a la vez pagano y cristiano. Me estoy refiriendo, por lo que se refiere al contexto europeo, al mito artúrico del Grial. De ello hablaré más abajo.

El árbol está asociado al elixir de la vida (al agua de la vida, a las manzanas de la inmortalidad, al soma...), así como a la serpiente-dragón que lo protege. Como el pilar, puede ser un eje o centro del mundo. En ocasiones en sus ramas residen la serpiente y el pájaro. Como hemos visto con anterioridad, la serpiente-dragón está asociada estrechamente al elixir de la vida: suele ser su guardián –en unos casos– o su beneficiario –en otros-, siempre en perjuicio del héroe o del ser humano. Según Mircea Eliade la segunda variante (la serpiente que roba el elixir de la inmortalidad) es una versión tardía de la primera (la serpiente que guarda el elixir de la inmortalidad). Éste es un obstáculo que el héroe debe superar, si quiere conseguir sus propósitos. La serpiente cumple otro papel en relación al elixir de la vida: suele arrebatarlo de las manos de los humanos, de tal modo que éstos pierden el acceso a esta bendición divina. La serpiente se convierte así en símbolo de la inmortalidad: representada por su cambio regular de piel.

El elixir de la vida (o de la juventud), en sus variadas expresiones (agua de la vida, pan de la vida, ambrosía y néctar, o bien amrita y soma, manzanas de oro, fruto de la vida, etc.) ha sido asociado habitualmente con la eterna juventud y con la inmortalidad. El mito ha pervivido hasta la Edad Moderna: no en vano, los alquimistas han buscado este remedio maravilloso (la *panacea* es una de sus expresiones) hasta fechas relativamente recientes. Mientras la alquimia europea y egipcia pretenden ante todo encontrar la *piedra filosofal*, la alquimia china y la india se interesan fundamentalmente por crear drogas que prolonguen la vida. Según F. Sherwood Taylor (*La alquimia y los alquimistas*), «la idea de una droga que pudiera actuar como un elixir de la inmortalidad se encuentra en la literatura india mil años antes de Jesucristo, y existen algunas indicaciones de alquimia en el Atharva-veda que pertenecen a la misma época». De acuerdo con este mismo autor, la pretensión (infructuosa) de elaborar el elixir de la vida en la alquimia occidental podría ser una aportación china. A este respecto, en el *Libro del Centro de Lao Zi* (Kristofer Schipper: «El taoísmo», en Delumeau *et al.*, página 540) se dice: «Los taoístas refinan el mercurio, reducen el cinabrio y las piedras preciosas y otras sustancias minerales para formar con ellas el elixir divino. Les basta tomar una cucharadita del mismo para volar hasta el cielo. De esta manera el cuerpo absorbe constantemente soplos y llega así a vivir hasta viejo».

Diversos mitos aluden a la «cerveza de la inmortalidad». Esta bebida, producto de la fermentación de ciertas plantas (cebada, lúpulo y levadura), como otras (pulque [Agave salmiana] en Mesoamérica, chicha [producto de la fermentación del maíz] en los Andes, kava [Piper methysticum] en Polinesia, ayahuasca [Banisteriopsis caapi] en el Amazonas, o el mismo vino [Vitis vinifera] en Europa), todas bebidas embriagadoras o psicoactivas, han sido motivo de numerosos mitos. En ocasiones son potentes psicoactivos que producen una experiencia de muerte y resurrección. De acuerdo con Jean Chevalier, en su *Diccionario de Símbolos*, la «embriaguez de la mente no es solamente un transporte de las facultades mentales, porque el vino es en sí mismo un sinónimo de conocimiento». Es decir, como el Elixir, el vino (y otras bebidas embriagadoras) representa, en palabras de Chevalier, un «estado de consciencia transformado». Es curioso que el vino provoque el deshonor de Noé tras el Diluvio (Génesis 18, 21), de igual modo que lo provocó en Quetzalcoatl (se embriagó y cometió incesto con su propia hermana).

En el *Parzival* de Wolfram von Eschenbach (1170-1220) vemos reunidos algunos conceptos que tendrían una gran repercusión en la cultura de la Baja Edad Media. En primer lugar, el papel de la Dama (que ya expliqué en el apartado dedicado a la «Diosa»); en segundo lugar, el del Grial (concebido como una piedra de luz), que aquí tiene una lectura alquímica; y en tercer lugar, el dualismo de origen maniqueo (o cátaro), que tiene mucho que ver con el concepto de la «androginia». El meollo de la trama del Grial arranca con un pecado harto peculiar: el de no preguntar. Y digo que es algo extraño, porque hasta ese momento se había considerado reprensible el caso contrario: el acto de no callar, o de revelar lo que está vedado. El Grial se convierte, no sólo en un objeto codiciado, sino —ante todo— en una búsqueda: la célebre *Queste*. Ésta es, en ocasiones (como en el *Perceval* de Chrétien de Troyes) una búsqueda del yo, una autoexploración. Sin duda, el Grial original (el de Chrétien de Troyes) alude a un símbolo que representa un recipiente (la crátera, del latín *cratalis*, o del griego *krater*: *cratale* en occitano). ¿Y qué se guarda en este recipiente? La sabiduría, la preciosa substancia que emite una luz divina: «La divinidad tiene el poder de iluminarlo todo; su resplandor irradia a través de la pared, que rodean las tinieblas». Estas palabras de Trevizent a Parzival, en la obra de Eschenbach, dan idea de una concepción cátara (el dualismo) que en un determinado momento recaló en un contexto en apariencia extraño, de origen céltico: el mito del Grial.

«Grial» es un término al que se le atribuyen mil y un significados. En torno a él se han ideado multitud de lecturas, interpretaciones, o simples fantasías disfrazadas de vana erudición. Ni siquiera existe consenso sobre aquello de lo que estamos hablando. ¿Del Grial propiamente dicho? ¿Del Graal? ¿Del Greal? ¿Del Grail? ¿Del Sangreal?... Acorde con esta indefinición sobre su nombre, existe un batiburrillo de teorías sobre su etimología. Unos lo hacen derivar de *graduale*, como queriendo expresar que el conocimiento del Grial ha de ser «gradual» (pausado). Otros de *grasale* (vaso de piedra). Otros de *graduale* (libro). Otros de *krater* (crátera, vaso, copa). Otros de *sangreal* (sangre real). Otros de la combinación de las palabras *gar* (piedra) y *El* (Dios), etc.

Para los iniciados el Grial representa el conocimiento y la suprema sabiduría. El vaso sagrado, que aparece en miles de blasones, vidrieras o retablos, no alude únicamente a la copa que Cristo compartió con sus discípulos durante la Última Cena, o al recipiente en el que se vertió su sagrada sangre durante la agonía del Calvario. El Grial contiene el «agua de vida», que fluye por el mundo cual río. Esta agua de vida es tanto la Fe, que garantiza la Salvación, como el Conocimiento, que ilumina el camino del creyente. La tradición de asociar el agua al conocimiento viene de antiguo. No en vano, el dios babilónico Ea, equivalente al Enki sumerio, es a la vez dios de la sabiduría y de las aguas dulces. Nótese además que el libro IV del *Corpus Hermeticum* habla de una gran crátera llena de sabiduría, enviada por el Señor en beneficio de los hombres: «Envió a la tierra un mar enorme de inteligencia, apostó un heraldo y le mandó proclamar al corazón de los hombres lo siguiente: "Báñate en este mar de la inteligencia tú que eres capaz, tú que crees que retornarás al que lo envió, tú que sabes para qué has nacido". Por consiguiente, todos cuantos aceptaron el mensaje y se bañaron en la inteligencia, todos se

hicieron partícipes del conocimiento y llegaron a hombres perfectos». El hermético Lazarelli, del siglo XVI, escribió una obra llamada –significativamente– *Crater Hermetis* (barreño de Hermes).

Este objeto precioso (el Grial), tan buscado y tan difícil de encontrar, tiene en su inicio un origen celta. Se trata de uno de los calderos mágicos que otorgan abundancia, renovación de la vida (a los muertos), o incluso sabiduría a los que tienen la fortuna de beber de ellos. Son característicos el caldero de Bran o el de Arawn (que renueva la vida), el de Ceridwen (que da sabiduría), o el de Dagda (que otorga abundancia). La copa del Grial no es más que una variante (empequeñecida, como sucede con todo mito cuando pierde su carácter primigenio) de dicho caldero, pues ofrece simultáneamente los tres bienes: renovación, sabiduría y abundancia. Pero el Grial es asimismo un reflejo de una nueva concepción del mundo, en la que la búsqueda de la Verdad y del Amor (en un sentido caballeresco, propio de los trovadores) eclipsa el influjo que la Iglesia había tenido hasta ese momento en la sociedad medieval. Intentos posteriores de cristianizarlo (convirtiendo dicho objeto sagrado en el Cáliz de Cristo; o la luz que emite en una imagen de la Gracia divina, o del Espíritu Santo) no pudieron ocultar el papel que aquí adquiere la concepción pagana que lo inspira (céltica, por un lado, y cátara –o maniquea– por otro).

Este objeto maravilloso, pero material, transmite a los «iniciados» unas fuerzas salvíficas y sanadoras que curan las heridas, alivian las enfermedades, y conceden la larga vida. Según René Guénon, en *El Rey del Mundo*, el despertar del Grial supone la recuperación de la Tradición Primordial, y en cierto modo, el retorno al Paraíso perdido, en el que los patriarcas vivían hasta edades varias veces centenarias. Así pues, visto desde este punto de vista, el Grial puede ser representado con cualquier objeto: una copa, una piedra, un libro, la sangre de Cristo ... Porque lo que expresa no es su forma, ni su naturaleza, sino fundamentalmente su simbolismo. Éste, a su vez, está asociado al Conocimiento, a la suprema Sabiduría, a la Gnosis... Y a través de ellos a la abundancia y al Supremo Poder. El Grial es un gran contenedor donde caben muchas cosas. Los antiguos, amantes de los juegos de palabras, pudieron utilizar este término para aludir a una multitud de ideas. Pero como hemos dicho, cuando los iniciados emplean los conceptos «fuerza», «poder», «abundancia», «salud» o «transmutación» (la célebre *Queste* es también una transmutación interior), se están refiriendo a un objeto material: la célebre Piedra Filosofal de los alquimistas. Ésta es la última expresión del Elixir de la Tradición Universal.

Los mitos:

1.1.1. Manzanas de oro de la Inmortalidad, de las Hespérides, guardadas por el dragón Ladón (Grecia) (B, 29) (C, 259). En Grecia, la ambrosía es el alimento de los dioses (C, 33) (D, 28) (F, 82). El néctar es la bebida de los dioses griegos (E, 135, 414) (F, 82).

1.2.1. Las manzanas de la inmortalidad, entre los celtas, crecen en la isla de Avalón (C, 77). En la mitología céltica, las manzanas y las nueces están asociadas a la inmortalidad (F, 82). En el romance céltico de Cuchulainn se habla de las «nueces del Elíseo» (F, 33). En la mitología céltica, el caldero de Ceridwen sirve para preparar el Agua de Juvencia (F, 82). En las Islas Británicas existen referencias a un salmón que se transforma en dragón, el cual guarda el árbol donde crece la «fruta de la vida», así como el tesoro ofrecido a la diosa del lago (que adopta la forma de un pájaro) (F, 100). Caolite describe los Tuatha de Danann a San Patricio diciendo que las hadas son espíritus con formas corpóreas, pero que sin embargo son inmortales porque beben la cerveza de la inmortalidad de Goibniu (que les ha sido dada por Manannan) (L). Según una balada del Dean of Lismore's Book, una serpiente guardaba el Árbol de los Dioses, situado en una isla en medio de un lago; en este árbol crecían bayas que alimentaban por largo tiempo, y cuyo zumo prolongaba la vida por un año, y curaba toda enfermedad. El héroe Fraoch mató la serpiente pero murió en el intento (L). En los

países célticos el caldero (de la abundancia, de la juventud, de la sabiduría, de la inmortalidad) es un precedente del Grial artúrico. El más conocido de ellos se halla en Annwn (el Paraíso Céltico) (P, 97, 132).

1.3.1. Marya Morevna revive a su marido, el príncipe Iván, con agua de la vida (F, 83).

1.4.1. Manzanas de oro de la inmortalidad guardadas por Idun, entre los nórdicos (B, 214) (C, 15, 278) (E, 124) (F, 82).

2.1.1. En el Jardín del Edén había un Árbol de la Vida que otorgaba la inmortalidad; para evitar que Adán y Eva comieran de sus frutos, Yahvé los expulsó (C, 7, 285) (F, 83). En Persia, el haoma es el elixir de la inmortalidad. Se extrae del Árbol de la Vida, o bien de una fuente situada en el monte Haraiti, o de la fuente de las aguas del Ardvisura, una isla del lago Vourakasha (C, 238) (E, 41) (F, 83). Adapa (Sumeria) pudo comer el alimento de la vida (inmortalidad) pero no lo hizo (C, 285) (D, 14) (E, 19) (F, 82) (R). Inanna (Sumeria) fue revivida por dos travestidos en el Infierno con agua y alimento de la inmortalidad (C, 286) (E, 15) (F, 82).

2.2.1. El amrita es el alimento de los dioses de la India (C, 39) (F, 83). Garuda, en la India, un dios con alas y cabeza de águila, es una personificación de los rayos del Sol. Estaba en permanente lucha contra las serpientes (*nagas*), pero —para rescatar a su madre Vinata— les otorgó la inmortalidad (al robar el amrita del Cielo) (C, 212) (D, 175) (E, 157). El soma es la bebida de los dioses de la India (C, 518, 574) (D, 352) (F, 83) (R). Vishnú empleó a Vasuki (la serpiente gigante) para crear el soma (néctar de la inmortalidad) (F, 113).

2.3.1. Elixir de la inmortalidad de la Reina Madre del Oeste (Xi Wang Mu), en China. Se trata de unos «melocotones de la inmortalidad», que fructifican cada 3.000 años (B, 363) (F, 82) (R). Melocotones de la Inmortalidad, alimento de los dioses, en China (C, 250, 336) (R). En el Monte Penglai está el agua de la Vida Eterna, que fluye de sus fuentes y ríos, el cual otorga la inmortalidad a cualquiera que beba de ella (C, 478). Zhang E, la mujer del arquero Yi (que salvó al mundo de una catástrofe solar), robó el elixir de la inmortalidad, lo tomó, y fue trasladada a la Luna como una diosa (F, 82). En el Tíbet, el demonio Rahu robó el elixir de la inmortalidad al buda Vajrapani (F, 83). En Fu Sang, paraíso chino situado al otro lado del Océano, se halla la planta que confiere el don de la eterna juventud (F, 85). De acuerdo con los taoístas, la planta de la inmortalidad es el *Ling Zhi* («hierba mágica»), posiblemente una seta. Crece en las tres islas de los inmortales (Peng Lai, Fangchang y Yingzhou); quien lo coma gana al menos 500 años de vida (R).

2.4.1. Agua de la inmortalidad de la fuente del Arco Iris, guardada por Uzume, en Japón (C, 626). Según la mitología Shinto, la diosa Sengen-Sama guarda la fuente de la juventud en Fuji-San; cualquiera que bebe su agua obtiene la vida eterna (I). En la cultura taoísta de origen chino, en Japón, se dice que Horaizan (nombre japonés para el monte Penglai) tiene tres montañas; en la más alta de ellas (Horai) crece el Árbol de la Vida, que tiene ramas de oro y raíces de plata. En él crecen gemas, en lugar de hojas y frutos. En dicha isla crecían las plantas de la inmortalidad (I).

2.5.1. Entre los long-glat de Kalimantan (Borneo), se habla de un agua de la vida que otorga a quien con ella se lave la juventud, la belleza y riquezas sin cuento (F, 83). En una historia de Timor, un príncipe encontró dos fuentes: de una manaba vida y de la otra muerte; entonces llenó una botella con cada una de ellas y se convirtió en un distinguido doctor (N, 403).

2.6.1. En Mongolia se habla del agua de la vida eterna, que brota de la fuente de la inmortalidad. Dios no pudo conceder la inmortalidad al ser humano —merced al agua de la vida que echó sobre él— porque el diablo orinó sobre él mientras Dios estaba distraído (E, 176) (F, 83). Entre los yakutos se dice que el primer humano vivió al lado de un Árbol de la Vida; éste otorgaba la vida eterna. También bebía del río del Agua de la Vida; en cada uno de los lados del río había un Árbol de la Vida con doce tipos de

frutos, los cuales fructificaban cada mes. Sus hojas eran medicinales (K). En algunos distritos de Siberia se dice que la Gran Madre vierte a los moribundos, proveniente del Cielo, un agua de la vida de color blanco (K). Entre el pueblo yakuto, circula la historia de Ar-soghotoch (el «hombre solitario»). El Árbol del Mundo está rodeado por las aguas que otorgan la eterna juventud. Su espíritu es una diosa anciana, que le da vida, hasta el punto que el árbol se empequeñece cuando la diosa está ausente. Ésta explicó a Ar-soghotoch que su padre (el Señor de lo Alto) y su madre (la Señora Kybai) decidieron bajarlo del Tercer Cielo a la Tierra para ser el origen de la raza humana. Más adelante el mito indica que Ar-soghotoch lucha contra un dragón, y recibe un golpe en el corazón, lo que es resuelto con el «agua de la vida» del Árbol del Mundo (Q, 354).

3.2.1. En Nueva Guinea es común el concepto del Árbol de la Abundancia. Se trata de un árbol Banag que tiene todo tipo de frutos y raíces colgando de él; se lo corta o destruye para asegurar la distribución de sus bienes en todo el territorio (el árbol sago necesita ser destruido para consumir su fruto) (N, 413).

3.3.1. Komu-Honua, el Adán polinesio, tomó una de las manzanas de la inmortalidad, y fue expulsado antes de que pudiera comer de ella (C, 285). En Polinesia central existe el mito de un Paraíso (Polutu) donde residen las almas de los muertos. Éste produce miel o néctar, alimento de los espíritus. También existe allí un lago llamado Vai-ola, el cual contiene el agua de vida que rejuvenece a los que beben o se bañan en él (F, 83). Entre los polinesios, el *kava* es un tipo de narcótico o bebida embriagadora; su consumo produce estupor. Es llamada «bebida de los dioses». En Tonga su uso está ritualizado (J). Entre los polinesios, la Tierra escondida de Kane se sitúa al Oeste de Hawaii, y algunos habitantes de esta isla sostienen que ha sido visitada por seres mortales. En ella se puede conseguir el Wai-akua-a-Kone (agua sagrada de la vida de Kane), cuyo poder mágico incluye la resurrección de los humanos que son salpicados con dicha agua (J) (N, 404). El Paraíso polinesio (Polutu) tiene un Árbol de la Vida llamado Pukatala, y produce néctar que necesitan los espíritus (N, 404).

4.1.1. En la iconografía egipcia se encuentra el motivo del Árbol de la Vida, del que brotan brazos divinos cargados de dones, los cuales vierten con una vasija el agua de la vida. Un relieve representa a la diosa Hathor (o Neith) colocada en un árbol sicomoro (árbol celeste o de la inmortalidad), dando al alma del muerto bebida y alimento (de sus frutos fermentados se elabora una bebida alcohólica) (F, 51) (R). En el *Libro de los Muertos* egipcio se lee: «¡Salve, oh tú, primer *lat* [isla] del Amenti, / Lugar donde los muertos retornan a la vida probando el pan consagrado!» (G, 144). En los escritos egipcios se habla del «pan de la eternidad», así como de la «cerveza de la inmortalidad» (G, 190).

4.2.1. Según los koko de Nigeria el creador Nyambe creó un Árbol de la Vida (de la inmortalidad) para que los humanos lo adorasen (C, 283, 430). Ruwa, en Kenia, puso los seres humanos en un jardín del Paraíso con la condición de que no comieran el fruto de una de sus plantas (el ñame). Como lo hicieron, perdieron la inmortalidad (C, 593). Entre los efe un dios supremo (Baatsi) dijo a los primeros humanos que podían comer del fruto de cualquier árbol, excepto del árbol *tahu*. Mientras los humanos obedecieron esta orden, Baatsi los llevaba al Cielo cuando envejecían. Pero una vez una mujer encinta se encaprichó del árbol *tahu* y pidió a su marido que cogiera uno de sus frutos por ella. La Luna lo vio, y el creador, Baatsi, se enfadó tanto con los humanos, por culpa de su desobediencia, que les envió la muerte como castigo (H). Entre los nyamwezi de Tanzania se dice que la primera gente rechazó una medicina que habría dado la inmortalidad porque la primera mujer les aconsejó que tras la muerte volverían al mundo de los espíritus (H).

5.2.1. En Norteamérica el «agua de la vida» (que revive a los muertos) es un tema común. Lo encontramos en el mito de Kanekelak (entre los kwakiutl) y en el de Tsunukwa (en el

mismo pueblo) (S).

5.3.1. En la mítica isla de Aztlan existía un montículo de arena (Colhuacan), donde vivía Coatlicue, la madre del dios Huitzilopochtli. Quien subía a su cima recobraba la juventud. De ahí nació la leyenda de la «fuente de la juventud» (F, 82).

MITO: GEMELOS

Véase la Tabla 7 y el Mapa 7.

Bibliografía:

A: James George Frazer. *La rama dorada*. Fondo de Cultura Económica, 2019. **B**: Donna Rosenberg. *World Mythology*. NTC Publishing, 1994. **C**: Kenneth McLeish. *Myths and Legends of the World*. Bloomsbury, 1998. **D**: Nadia Julien. *Enciclopedia de los mitos*. Robin Book, 1997. **E**: Arthur Cotterell (coordinador). *Encyclopedia of World Mythology*. Parragon, 1999. **F**: José Luis Espejo. *Los hijos del Edén*. Ediciones B, 2010. **G**: José Luis Espejo. *Ecos de la Atlántida*. Editorial Base, 2018. **H**: Patricia Ann Lynch. *African Mythology A to Z*. Facts on File, 2004. **I**: Jeremy Roberts. *Japanese Mythology A to Z*. Chelsea House, 2010. **J**: Robert D. Craig. *Handbook of Polynesian Mythology*. Abc-Clio, 2004. **K**: Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Uno Holmberg: Volumen III. *Fino-Ugrit, Siberian*. Cooper Square Publishers, 1964. **L**: Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Arnott McCulloch; Jan Machal: Volumen III. *Celtic, Slavic*. Cooper Square Publishers, 1964. **M**: J.A. Coleman. *The Dictionary of Mythology*. Arcturus, 2007. **N:** Stephen Oppenheimer. *Eden in the East*. Phoenix, 1998. **O:** Alessandra F. Caputo Jaffé. «Continuidad y cambio en el arte indígena de Venezuela». *Tesis doctoral. Universitat Pompeu Fabra*, 2013. ***P:*** *Alexander Hartley Burr. The Mythology of all Races (Latin-American). Volumen XI. Marshall Jones, 1916.* **Q:** Arthur Cotterell. *The Encyclopedia of Mythology (Norse, Greek & Roman, Celtic)*. Anness, 2001. **R:** Rachel Storm. *The Encyclopedia of Eastern Mythology*. Anness, 1999. **S:** Ann Bingham. *South and Meso-American Mythology A to Z*, Second Edition. **T:** David M. Jones; Brian L. Molyneaux. *The Mythology of the Americas*. Anness, 2001. **U:** Rebecca Parks. *Encyclopedia of World Mythology*. **V:** Juan Antonio Belmote: *Las leyes del Cielo*. Temas de Hoy, 1999.

Gemelos	EUROPA				ASIA						OCEANÍA			ÁFRICA		AMÉRICA			
	SUR 1-1	OESTE 1-2	ESTE 1-3	NORTE 1-4	PROX. ORIENTE 2-1	INDIA CEILÁN 2-2	CHINA TÍBET 2-3	JAPÓN COREA 2-4	SUDESTE ASIA 2-5	SIBERIA ÁRTICO 2-6	AUSTRALIA 3-1	MELANESIA 3-2	POLINESIA MICRONESIA 3-3	EGIPTO 4-1	ÁFRICA SUBSAH. 4-2	CARIBE 5-1	NORTE-AMÉRICA 5-2	CENTRO-AMÉRICA 5-3	SUD-AMÉRICA 5-4
1. Mellizos y Divinos hermanos	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Temas principales:

Mellizos y divinos hermanos: (1-1), (1-2), (1-3), (1-4), (2-1), (2-2), (2-3), (2-4), (2-5), (2-6), (3-1), (3-2), (3-3), (4-1), (4-2), (5-1), (5-2), (5-3), (5-4).

El conflicto primordial (mito de Caín y Abel): (1-1), (1-2), (1-3), (1-4), (2-1), (2-4), (2-5), (3-2), (3-3), (4-1), (5-1), (5-2), (5-3, (5-4).

Diferencia de razas: (1-3), (2-1), (2-2), (3-2), (5-2), (5-4).

Géminis (Dos Hermanos): (1,1), (2-1), (3-1), (3-3), (5-2).

Análisis:

La existencia de hermanos —e incluso de «divinos hermanos»— en mitología es un hecho natural, como puede serlo la fertilidad y el desarrollo de los ciclos. Ya no lo es tanto que en los más apartados lugares se repita la imagen arquetípica de dos hermanos que se pelean, o bien el nacimiento de «gemelos». De acuerdo con Juan Eduardo Cirlot (*Diccionario de símbolos*), los gemelos permiten simbolizar la «oposición de contrarios», o bien su «armonización»: «Toda duplicación concierne al binario, a la dualidad, a la contraposición y al equilibrio activo de fuerzas» (Referencia «Doble imagen»). En el primer caso (oposición) hablaríamos del conflicto propiamente dicho; en el segundo (la armonización), de la androginia o del «matrimonio incestuoso» (véase más abajo). Ya hablemos de Luz y Oscuridad, de Bien y Mal, o de Ofuscación y Razón (por no aludir a la sempiterna «lucha entre sexos», o conflictos de género), la imagen del gemelo (o del hermano divino) es un arquetipo común. Su rivalidad simboliza la eterna lucha de contrarios, mientras que símbolos como el Yin y el Yang (el Tao, el principio cosmológico del taoismo) o el dragón son, al contrario, un medio para ejemplificar la armonía de opuestos. Por otro lado, los gemelos, símbolo primigenio, pueden ser «héroes fundadores» (de ciudades o de estados, como sucede en Roma), y son asterizados en el Cielo (en la constelación de Géminis). De acuerdo con Jean Chevalier, en su *Diccionario de Símbolos*, los héroes gemelos de la mitología indoeuropea y de Centro y Sudamérica son benéficos: son curanderos, protegen a los mortales de los peligros, matan a los monstruos o salvan a los navegantes; pero en otros contextos míticos no sucede lo mismo: más bien se da el caso del hermano «bueno» (y luminoso) y del hermano «malo» (u oscuro); ello sucede en Norteamérica (Ioskeha y Tawiscara) o en Asia (Ahura Mazda y Ahriman). En Grecia este papel lo podrían representar Arión y Orión (hijos de Poseidón); el primero gran músico, el segundo gran cazador. Ambos fueron asterizados: uno en la constelación del Delfín, otro en la de Orión.

En este apartado consideraremos a los gemelos desde diferentes perspectivas: a) divinos hermanos; b) gemelos; c) gemelos sanadores; y d) pelea entre hermanos, con el resultado de que uno de ellos huye o muere; aunque pueden suceder ambas cosas (en el mito de Caín y Abel, el primero huye y el segundo muere). En cambio, no será posible adentrarnos en diversos mitos aledaños con un cierto interés. Éstos son:

1) El niño abandonado (mito de Moisés abandonado en una canastilla), que se repite en numerosos entornos. Es el caso de Paris o Perseo en Grecia, Rómulo y Remo en Roma, Anubis u Horus en Egipto, Mwindo en el Zaire, Shen Nong en China, Sargón en Acadia, Lugh entre los celtas, Krishna entre los hindúes, Muni en Tonga (Polinesia), etc. En algún caso este abandono está justificado por el conocimiento previo del padre (a través de un oráculo) de que su hijo lo ha de matar o de destronar. Así, se ve abocado a matarlo, abandonarlo o exponerlo en la intemperie. Los niños abandonados son salvados por algún animal, o criados por algún pastor.

Sin pretenderlo, o contra su propia voluntad, suelen cumplir la profecía conocida antes de su nacimiento, y acaban matando a su padre. Es el caso de Edipo (mata a Layos), Perseo (mata a Acrisio), Ciro (mata a Astiages), Rómulo (mata a Amulio) y Paris (provoca la ruina de Troya y la muerte de Príamo). A este respecto, véase: Max Müller. *Mitología comparada*, páginas 145-146.

2) La llamada «muerte de los inocentes», tan repetida en la Biblia. Es la matanza de niños en Egipto en tiempos de Moisés (Éxodo 11, 1-10), pero también la ordenada por Herodes cuando nació Jesús (Mateo 2, 16-18) que, supuestamente, aluden a la muerte de los primogénitos, en Fenicia y Canaán, como ofrenda a su dios Moloch. Esta costumbre terrible tenía lugar asimismo entre los celtas (los pequeños eran inmolados a Cromm Cruach) (A, 209), y entre los polinesios. No son los únicos casos: era común en Abisinia, en Uganda, en Rusia, en Florida, en Perú o en el Amazonas. Existe un mito persa, el de Feridun, que se ajusta a este patrón (el rey-demonio Zohak ordenó que todos los niños fueran asesinados para evitar el nacimiento, previsto por los adivinos, del héroe Feridun).

3) Un tercer mito, relacionado con los anteriores, es el «nacimiento milagroso» del dios; es el caso del nacimiento de Jesús a partir de una virgen, o el de Buda, o los de Rómulo y Remo, o el de Attis, o el de Krishna, o el de Quetzalcoatl, o el de Sisimataila'a en Tonga (Polinesia).

4) Por último, no podemos dejar de mencionar el caso del «incesto sagrado»; o sea, del «matrimonio consanguíneo» entre hermanos, en determinadas sociedades altamente jerarquizadas y estratificadas. Ello sucedía en Egipto (unión de Isis y Osiris), pero también en Grecia (Zeus y Hera), en India (Yama y Yami), entre los incas (Manco Capac y Mama Ocllo), y entre los polinesios (dentro de la casta de los *ali'i*; Nahienaena y Kamehameha, a principios del siglo XX, eran reyes hermanos en Hawaii). En algunos mitos éste se justifica por un «motivo de necesidad», como cuando –tras el Diluvio– sólo sobrevivieron personas de una misma familia: es el caso de Manu y su hija (en el mito indio).

Según Mircea Eliade la androginia es una forma de expresar la bi-unidad original divina (el Cielo y la Tierra originarios, tan comunes en el acervo cultural universal). Para Carl Jung la androginia representaría la unión-oposición de contrarios en términos cosmológicos. Como hemos visto más arriba, una variante de la idea de bi-unidad divina la encontramos en una costumbre inveterada en diversas culturas: «el incesto divino», es decir, el matrimonio entre hermanos, o entre padre e hija (entre los egipcios). Dicho hábito, lejos de constituir una expresión arbitraria de endogamia genética, simbolizaría la «unificación de contrarios», con el propósito de restituir el ser perfecto andrógino originario (véase más arriba).

En la esfera terrenal, el incesto entre hermanos se utilizaba para (en palabras de Shahrukh Husain: *La diosa*, página 86): «vincular los sistemas divino y humano y para equiparar el orden cósmico con el social». Tanto las familias reales incas como egipcias observaron esta costumbre para asegurarse así los favores de lo alto, y para reivindicar con mayor fortaleza su ascendencia divina. No olvidemos que la consorte de Osiris era su hermana Isis, dando origen al prototipo de matrimonio entre hermanos o medio hermanos en el seno de la familia real egipcia. El *tabú* del incesto no sería sólo una medida con carácter profiláctico (evitar la «corrupción» de la sangre), sino que ante todo pretendería remarcar la diferencia de *status* entre la familia real y el pueblo sometido. Por poner un ejemplo, en el archipiélago de las islas Hawaii los jefes *ali'i* eran considerados como dioses, y solían casarse entre personas del mismo rango; en ocasiones tales uniones se producían entre hermana y hermano, en la creencia de que la sangre del heredero se mantendría «pura», e incrementaría su *mana*. Mientras en esta casta el incesto era obligatorio, estaba estrictamente prohibido en el resto de la población, por las razones expuestas más arriba. Pero puede tener otro significado; de acuerdo con Stephen Oppenheimer, en algunas sociedades (como en Melanesia o en el Sudeste de Asia) el incesto es un intento de perpetuar la línea masculina en una sociedad matrilineal (N, 425). (Recientemente se ha encontrado pruebas de su práctica en la Europa megalítica: los restos enterrados en Newgrange –Irlanda– de un individuo demostrarían que era el fruto de una unión incestuosa de padres e hijos, o entre hermanos.)

Pasaré a analizar el célebre mito del «conflicto entre hermanos», que tiene como protagonistas a Caín y Abel. Es bien sabido que el Génesis no está falto de mensajes crípticos: el pasaje en que Caín asesina a su hermano Abel es uno de ellos. Intentaré resumir brevemente lo esencial de esta historia: «Después de ser expulsados del Jardín del Edén, Adán y Eva tuvieron dos hijos; al primero lo llamaron Caín y al segundo Abel. Abel era pastor de ovejas y Caín cultivaba la tierra. Como Yahvé-Dios aceptó las primicias de Abel, pero no las de Caín, éste decidió vengarse matando a su hermano. Y como consecuencia, Yahvé-Dios le maldijo y le expulsó al país de Nod (que se encuentra al Este del Edén). Sin embargo, de la estirpe de Caín surgiría la Civilización: las primeras ciudades, la música y la metalurgia». Todo hace pensar que este relato es en realidad un mensaje simbólico. Según la visión habitual, Caín (la agricultura) representaría los avances de la Civilización, que históricamente está asociada a la urbanización, a las artes, a la metalurgia y a la guerra (no olvidemos que Caín es el primer asesino de la Historia). Abel haría referencia a la ganadería o —según algunos— a los residuos de una sociedad cazadora-recolectora. Así pues, el conflicto entre Caín y Abel podría reflejar el que habría tenido lugar —muy posiblemente— entre sociedades Neolíticas y Mesolíticas (o Eneolíticas) en una fase determinada de la protohistoria. Para Juan G. Atienza (páginas 20-21), por su parte, este conflicto reflejaría el enfrentamiento entre una cosmovisión matriarcal (o lunar) y otra patriarcal (o solar), que se saldó, como sabemos, en la victoria de esta última (representada por Caín en el mito hebreo).

El país de Nod (donde Caín fue expulsado), para la mayor parte de las interpretaciones, sería otro elemento simbólico: expresaría una condición —su condena a errar por el mundo—, no un lugar concreto. No en vano, en hebreo clásico *nod* significa «andar errante» (Karl Feyerabend: *Hebrew-English Dictionary*). Sin embargo, existe otra versión, explicada por Sincello (G, 338), que dice así: «Los hombres ocupaban antes del Diluvio una comarca situada entre el Paraíso y el Océano. La raza de Caín habitaba la tierra de Nod, que temblaba, mientras que Seth, por orden de Adán, se estableció en la tierra de Edén, frente al Paraíso. Su descendencia siguió residiendo en esta región para impedir que se mezclase con la línea del fratricida. Toda esta raza de Caín era pequeña de cuerpo y deprimida en su aspecto, mientras que los hijos de Seth, a los que también se llamaron gigantes o hijos de Dios, eran notables por la elegancia de las proporciones y la belleza de su rostro».

En definitiva, la disputa entre Caín y Abel puede ser algo más que una fábula alegórica: podría hablar de un conflicto primordial que tuvo lugar, entre dos razas (o dos pueblos), en un lugar lejano, hace ya mucho tiempo. Y por lo que se ve, en ese conflicto fue la raza oscura (Caín) la que, a la postre, resultó vencedora (en egipcio *Kem* significa «negro»; en hebreo *Cam* es «caliente», «oscuro»). Tal vez este relato legendario es una rememoración de un hecho histórico, fruto de la convivencia obligada (producto de la vecindad) entre dos pueblos (los gigantes y los pigmeos de la Mitología Universal); o bien de la conquista de un pueblo por el otro. En el siguiente pasaje de la mitología melanesia observamos un relato similar al de Sincello (véase más arriba): Anut, el Creador, creó los primeros hombre y mujer a partir de la tierra. En una versión del mito, la primera mujer, Suspain, fue creada de la costilla del hombre. Ambos tuvieron dos hijos gemelos: Kulabob era alto y de raza blanca; Manup era oscuro y de escasa talla. Kulabob fue inventor de la canoa, de la cerámica y de otras artes útiles. También es obra suya la magia, el tatuaje, y la danza ritual. Manup desarrolló las leyes y las costumbres, y era un gran cazador. Por una disputa doméstica Kulabob tuvo que escapar transformándose en rata. Desde entonces, el pueblo melanesio espera que algún día retorne. Cuando en 1871 el primer hombre blanco desembarcó en esas tierras, como en la América de Cortés y Pizarro, lo confundieron con un descendiente del desaparecido Kulabob (N, 454). Aquí, nuevamente —como explica Sincello en su versión del mito de Caín y Abel— el pigmeo de raza oscura derrota al gigante de raza blanca, aunque contrariamente al relato bíblico es el vencido, no el vencedor, el que tiene que huir de su país.

Encontramos un ejemplo similar al de Caín y Abel (o al de Kulabob y Manup, en Melanesia), en la mitología de los indios hurones: Ioskeha (el Blanco) y Tawiscara (el Oscuro)

tuvieron una fuerte discusión, pero en esta ocasión Ioskeha (el blanco) mató a su hermano Tawiscara (el oscuro); recordemos que en el mito hebreo Caín (el oscuro) mata a Abel (el blanco), lo que ya de por sí desmiente la posibilidad de que se trate de una «contaminación» cristiana. Entonces el vencedor, Ioskeha, se convirtió en «héroe civilizador». Aquí vemos resumidas tres constantes del mito hebreo: 1) la diferencia racial; 2) el enfrentamiento fratricida entre hermanos; y 3) y la fundación de las artes por parte del «héroe cultural» (en este caso Ioskeha; en el mito hebreo sería Caín).

Volvamos al análisis de la Biblia. Si observamos el capítulo 4 del Génesis (el cual se ocupa de la historia de Abel y Caín, y de la descendencia de este último), y lo comparamos con el siguiente (la genealogía de los patriarcas bíblicos desde Adán hasta Noé y sus hijos Sem, Cam y Jafet), hay un elemento que hace pensar en que este pasaje se trata de una interpolación, con el objetivo de expresar un mensaje simbólico. Los compiladores bíblicos hacen partir de Adán y Eva dos linajes: el primero tendría inicio en Caín, y continuaría con Henoc, Irad, Mahujael, Matusael y Lamec (que a su vez tendría como hijos a Jabel, Jubal y Tubal, tres patriarcas civilizadores). El segundo linaje es el de Set, y estaría compuesto por los siguientes patriarcas: Set, Enós, Cainán, Mahalaleel, Jared, Henoc, Matusalén, Lamec y Noé (que tuvo a Sem, Cam y Jafet).

Como parece evidente, ambos linajes tienen sospechosas analogías. La semejanza parece clara: Caín-Cainán, Henoc, Matusael-Matusalén, Lamec. Según parece, la tradición yahvista y la sacerdotal establecieron dos linajes: desde Adán, por Caín, hasta los tres hijos de Lamec; y desde Adán, por Set, hasta los tres hijos de Noé (respectivamente). Pero un análisis cuidadoso de ambas líneas genealógicas indicaría que en realidad existió un solo linaje, que partiría de Set (recordemos que en éste encontramos a Cainán). La «estirpe de Caín» tal vez sea un recurso alegórico de los teólogos hebreos para diferenciar la «ciudad del mundo» (Caín) de la «ciudad de Dios» (Set), usando la terminología de San Agustín. Es decir, podría ser una forma de separar el mal intrínsecamente humano y terrenal (Caín) del bien divino y espiritual (Set); así como el progreso material (Caín) de la piedad religiosa (Set). La dicotomía entre Caín y Set podría tener algo que ver con la historia de la unión entre los hijos de Dios (¿Set?) y las hijas de los hombres (¿Caín?), que tuvo como fruto la creación de una raza de gigantes. Según esta interpretación, la Biblia nos informaría alegóricamente de un conflicto mítico (la muerte de Abel a manos de Caín) que, pese a la proclamada huida de Caín al país de Nod, se resuelve con la unión de ambos pueblos; de ahí que el linaje de Caín se integre en el de Set (a través de su descendiente Cainán). Ello tiene un resultado indeseado para los exégetas hebreos: la pureza ritual representada por la estirpe de Set es manchada por el progreso material de la estirpe de Caín.

Esta interpretación del pasaje bíblico explicaría el contrasentido de que el representante del linaje divino (Set), contenga en su nombre la partícula *set*, que en hebreo significa literalmente «transgresión, pecado». Es la misma raíz del nombre del ángel caído: Satán. Desde este punto de vista, los hijos de Set serían ángeles caídos porque, desobedeciendo a su divinidad, se unieron con un pueblo con creencias y modo de vida extraños (los hijos de Caín). El subproducto de esta unión, según los compiladores bíblicos, fue el mal (simbolizado por los gigantes). Recordemos un trozo del pasaje de Sincello, tal como es expuesto por Moreau de Jonnés (*Los tiempos mitológicos*): «Su descendencia siguió residiendo en esta región [Edén] para impedir que se mezclase con la línea del fratricida [Caín]». Aquí se dice con claridad que Adán pretendía preservar la «pureza» de la sangre de Set impidiendo su coexistencia, o mezcla, con la estirpe de Caín. Por lo visto, el relato de la cohabitación entre los hijos de Dios y las hijas de los hombres demuestra que no tuvo éxito en el empeño. Existe un pasaje que alude al tinte más bien negativo que la Biblia ofrece de la estirpe de Set (Números 24, 17): «Yo lo veo, mas no ahora; lo contemplo, mas no de cerca. De Jacob nace una estrella, y brota de Israel una vara que herirá a los caudillos de Moab y destruirá todos los hijos de Set». Es decir: si bien Caín representa la personificación misma del mal —entendido como progreso técnico—, Set no sería

su contraparte positiva. En el párrafo de arriba se le equipara con la estirpe cananea. ¿Equivale Set a la propia naturaleza humana, marcada por el pecado?

¿Y si los cananeos son hijos de Set, de qué patriarca desciende el pueblo hebreo? Existen otras evidencias que hacen pensar que el pasaje del asesinato de Caín a manos de Abel podría ser un mito, en forma de «historia ejemplar», intercalado en el cuerpo central del Génesis por teólogos celosos de la pureza de su fe. Nuevamente se hace necesario explorar la mitología universal. En la mitología sumeria encontramos la historia del pastor Dumuzi disputándose con el agricultor Enkindu los favores de la diosa Inanna (aunque ésta lo prefiere como amante, concede la victoria al agricultor Enkindu). Y en la mitología egipcia es bien conocida la historia del dios Seth asesinando a su hermano Osiris (dios civilizador por excelencia). ¿Existe algún elemento de relación entre ambos mitos y el de Caín? Sí, dos al menos: 1) Dumuzi era pastor de ovejas en el *Edin* (literalmente «estepa»), también llamado *Arali* (área situada entre Babtibira y Uruk, en Sumeria). 2) Set mató a su hermano, y como vemos, la segunda genealogía yahvista comienza con Set (tercer hijo de Adán y Eva). Aquí hay algo que llama la atención: en los dos mitos antes mencionados, tanto Dumuzi como Seth representan un estado inferior de civilización (Dumuzi la ganadería, y Seth lo oscuro, tenebroso y desordenado, frente a la luminosidad y el orden de su hermano Osiris). En el mito hebreo, sin embargo, Caín representa la civilización, las artes, el sedentarismo y la guerra. Creo que esta transposición de roles —el hecho de que en el mito hebreo la virtud sea encarnada por el mismo personaje, Set, que en el mito egipcio representa el mal— es significativa asimismo de una transposición de intereses: en las cultivadas Sumeria y Egipto los sacerdotes eran los puntales de su civilización, de su ciencia, y de sus avances tecnológicos; en cambio, los sacerdotes hebreos estaban más interesados por la pureza ritual y por el dogma teológico (ejemplificado por Set) que por el avance de las artes y de las ciencias, que asociaban a lo impío y a lo impuro (a Caín).

El Génesis se halla imbuido de una profunda simbología, como he dicho anteriormente. De acuerdo con la interpretación tradicional, Caín significa «herrero» (derivaría de *qûn*: forjar el hierro). ¿Podría simbolizar la muerte de Abel la victoria de un modo de vida complejo (la civilización, representado por Caín) sobre otro modo de vida más simple (nómada, representado por Abel)? Este episodio, que veremos repetido otras veces en la Mitología Universal, no sería del agrado de los sacerdotes hebreos; motivo por el cual penalizarían el símbolo de Caín. En resumidas cuentas, el conflicto de Caín y Abel aludiría al segundo «pecado original» de la Humanidad: si el primero consistió en comer del fruto del conocimiento del bien y del mal, el segundo estaría ejemplificado por el sedentarismo, la civilización y la guerra. Todo ello expresado en el lenguaje simbólico del Génesis. Flavio Josefo, en *Antigüedades de los Judíos*, parece confirmar estas apreciaciones. Pondré unos ejemplos:

1) La invención de la agricultura, y las artes de la civilización, constituirían un segundo pecado original: «Dios se regocijó más con este último sacrificio [de Abel], porque era más honrado con lo que crecía espontáneamente en la naturaleza que con lo que era un producto forzado de la invención de un hombre avaro [Caín]» (*Antigüedades*, libro I, capítulo II, 1).

2) Nod es algo más que una condición errante de la tribu de Caín. Éste se instaló en un país que recibe este nombre: «Después de haber recorrido Caín con su mujer muchos países, edificó una ciudad llamada Nod, que es una localidad de este nombre, y allí estableció su morada» (*Antigüedades*, I, II, 1).

3) Caín fue quien desarrolló las artes «mundanas» de la civilización, la propiedad, así como la guerra: [Caín] «Alteró la simplicidad de la primitiva vida de los hombres creando las medidas y las pesas; la vida inocente y generosa del hombre cuando ignoraba estas cosas se convirtió en un mundo de astucia y de artería. Comenzó por trazar límites a la tierra, edificó una ciudad y la fortificó rodeándola de muros...». Tubal, uno de sus descendientes «se destacó en las artes militares» (*Antigüedades*, I, II, 2).

4) No obstante —según Josefo— la verdadera civilización —la que asociamos a la Ciencia, la escritura, las bellas artes y la filosofía— desciende del linaje bíblico de Set: «Fueron también

los inventores de esa especie particular de sabiduría relativa a los cuerpos celestes y a su orden. Y para que sus invenciones no se perdieran antes de ser ampliamente difundidas, como según la predicción de Adán todas las cosas serían destruidas primero por el fuego y luego por la violencia de una gran cantidad de agua, construyeron dos columnas, una de ladrillos y otra de piedra, e inscribieron en ellas sus invenciones» (*Antigüedades*, I, II, 3).

Pero podemos hacer otra interpretación del mito antedicho. Caín y Abel, como señala Sincello, podrían representar sendos patrónimos, en alusión a dos pueblos vecinos y enfrentados: uno (Caín), de raza oscura y baja talla; y otro (Abel), habitado por gigantes, que serían en realidad individuos de gran estatura. Sus luchas, sus conflictos, podrían ser las habituales entre dos territorios colindantes. Pero parece ser, si atendemos al Génesis (la unión de los ángeles-gigantes con las «hijas de la Tierra»), que pudo producirse una mezcla racial entre ambos pueblos. Como he apuntado más arriba, la historia de Caín podría consistir en una interpolación del linaje de Caín (considerado perverso, o extraño) a una línea genealógica que se inicia con Set. Esta interpolación en el cuerpo central del Génesis tendría un equivalente en las mitologías sumeria y egipcia (véase más arriba). Pero tal conclusión no es contradictoria con la siguiente, muy importante: el Génesis habla claramente de dos pueblos bien definidos, que comparten una misma cultura, pero que habitan en lugares diferentes, y no muy lejanos entre sí. «Caín se alejó de la presencia de Yahvé y habitó el país de Nod, enfrente del Edén» (Génesis 4, 16). ¿Hubo alguna vez un país de Nod? ¿Es el país de Nod un símbolo, una fantasía (como sucede con Edén), o una creación intelectual del relato bíblico? ¿Y si existió realmente, dónde se hallaba? Algunos estudiosos consideran que el país de Nod sí existió en realidad; es el caso, como hemos visto —más arriba—, de Flavio Josefo. Ese mítico territorio expresaría algo más que la condición de «fugitivo, exiliado, o apátrida», tal como indica el siguiente versículo: «Me arrojáis de la tierra fértil, y me tendré que esconder de vuestra mirada; viviré fugitivo y errante por la tierra...» (Génesis 4, 14). En definitiva, existen razones para pensar que tanto el Edén como el país de Nod existieron realmente, que fueron ocupados por dos razas diferentes, y que ocupaban emplazamientos claramente discernibles. Sus luchas y sus cuitas serían plasmadas, en la Biblia, en el mito de Caín y Abel.

(Una última consideración. Mirando el mapa del Japón podemos observar dos topónimos con la raíz Nod. El primero es la ciudad de Noda, en las proximidades de Edo, actual Tokyo; el segundo es el distrito de Nodagawa, en la región norte de la ciudad de Kyoto. Asimismo, en Japón encontramos la raíz Set [Seto, Setana], al igual que en Java [Setana]. Es decir, en el mapa del Japón está plasmado el pasaje bíblico según el cual «Caín se alejó de la presencia de Yahvé y habitó el país de Nod, enfrente del Edén». ¿Es acaso casualidad de que a pocos kilómetros de la antigua Edo [Tokyo] exista una ciudad con el nombre Noda?)

Los mitos:

1.1.1. En Grecia hay varias parejas de gemelos míticos: Elena y Clitemnestra, Castor y Polux (Dióscuros), Apolo y Artemis (C, 49, 124, 156). En Roma, Rómulo y Remo, fundadores de Roma, eran gemelos; su disputa supuso la muerte de Remo (C, 529). En Grecia los dos gemelos (Dióscuros), Cástor y Pólux (hijos —respectivamente— de Leda, con el mortal Tindáreo y con el dios Zeus), fueron asterizados en la constelación de Géminis (C, 156) (M). Según el mito platónico de la Atlántida, Atlas y Gadiro fueron los primeros gemelos de los diez que se repartieron el gobierno de la isla de Atlantis (G, 89).

1.2.1. En la tradición cristiana europea, Cosme y Damián son dos hermanos sanadores (G, 471). En Gales el conflicto entre Bran y Efnisien es un ejemplo de «hermanos que se pelean» (Q, 107, 137).

1.3.1. Los eslavos plantean un conflicto eterno entre el bien y el mal, representados —respectivamente— por los dioses creadores gemelos Byelobog (dios blanco) y Chernobog (dios negro) (M).

1.4.1. Entre los nórdicos, Freyr y Freya (ambos dioses de la fecundidad) son divinos gemelos, macho y hembra (Q, 190). Entre los nórdicos, la muerte de Balder a manos de su hermano Hodr (en una de sus versiones) sería una lectura del relato bíblico de Caín y Abel (Q, 198).

2.1.1. En Persia Ahura Mazda (luz creativa) y Ahriman (fuerza destructiva) eran gemelos, y estaban en lucha permanente, como indica sus nombres respectivos (C, 22, 23) (R). En Asiria la constelación de Géminis (Gemelos) era llamada «Los grandes gemelos» (G, 47). Caín y Abel eran hermanos; el primero agricultor y el segundo ganadero. Su lucha supuso la muerte del segundo, y la maldición de la «raza de Caín», que es al mismo tiempo la que aportó las artes de la Civilización al mundo. Abel podría derivar de la raíz *bel* (blanco) y Caín de *cam* (o *ham*, que significaría tanto «cálido» como «oscuro»). No olvidemos tampoco la disputa entre dos célebres hermanos: Esaú y Jacob, hijos de Isaac y Rebeca (G, 338). En Canaán, Mot era el hermano gemelo de Baal; es célebre asimismo su conflicto con éste (K). En el catálogo celeste conocido como Mul-Apin (literalmente «estrella arado», del 1000 a.C.) a la constelación de Géminis se la conoce como MAS-TAB-BA-GAL-GAL (Los grandes gemelos) (V, 103).

2.2.1. En India los Asvins (gemelos) eran hijos del Sol y dioses de la curación; sus nombres respectivos eran Nasatya y Dasra (C, 62) (R). En India, Yama y Yami, primer hombre y primera mujer, respectivamente, y asimismo consortes (M). Balarama y Krishna eran hermanos. Sus nombres significan literalmente «el blanco» y «el negro» (un caso similar al de Abel y Caín, en Israel) (R). Mitra y Varuna, hijos de Aditi, eran gemelos (R).

2.3.1. Fu Chi y Nu Gua, en China, eran hermanos con forma serpentiforme. Ambos fueron los únicos supervivientes del Diluvio, y pobladores de la Tierra; fueron héroes civilizadores. Eran hermanos, por lo cual cometieron incesto (C, 204) (R).

2.4.1. Amaterasu y Susano eran hermanos, hijos del dios creador Izanagi. Sus caracteres eran opuestos: la primera (la diosa solar) era gentil y constructiva; el segundo era desordenado y destructor. Una disputa doméstica provocó que Amaterasu se encerrara en una cueva, con lo que la vida en la Tierra decayó, hasta que volvió a emerger para dar luz y fertilidad al mundo (C, 31) (R).

2.5.1. En Indochina existe el mito —muy extendido— de la destrucción de la Humanidad por un Diluvio; sólo dos jóvenes (hermano y hermana) se salvaron, al montarse en una calabaza (véase el mito chino del Diluvio) (F, 60). En las Molucas existe el mito de dos hermanos, Maapita y Masora, con temperamentos opuestos. El celoso Masora mata a su hermano Maapita (N, 417).

2.6.1. Entre los udeges de Siberia se habla de dos gemelos, Kamdziga y Sulyaydzinga, que se convirtieron en los ancestros de dos clanes (Internet).

3.1.1. En Australia, Kurukadi (iguana) y Mumba (iguana negra) eran gemelos, seres sobrenaturales del tiempo de los Sueños; eran dioses creadores. Su hecho más heroico fue salvar un grupo de mujeres de un espíritu lunar que las quería violar. Los dos hermanos fueron al Cielo convertidos en la constelación de Géminis (Wati Kutjara); las muchachas se convirtieron en las Pléyades (C, 341) (N, 348) (U, 1013).

3.2.1. To Kabinana y To Karvuvu, en Vanuatu, eran hermanos gemelos con caracteres distintos (el primero sensible, el segundo loco). Nacieron en el tiempo de la Creación (C, 615). En Melanesia, Anut, el Creador, creó el primer hombre y la primera mujer a partir de la tierra. En una versión del mito, la primera mujer, Suspain, fue creada de la costilla del hombre. Ambos tuvieron dos hijos: Kulabob era alto y de raza blanca; Manup era oscuro y de escasa talla. Kulabob fue inventor de la canoa, de la cerámica y de otras artes útiles. También son obra suya la magia, el tatuaje y la danza ritual. Manup desarrolló las leyes y las costumbres, y era un gran cazador. Por una disputa doméstica Kulabob tuvo que escapar transformándose en rata. Desde entonces, el pueblo melanesio espera que algún día retorne (G, 339) (N, 454). En Papúa Nueva Guinea Kulabob y Manup eran dos gemelos con caracteres opuestos (N, 418).

3.3.1. En Polinesia la constelación de Géminis (los Gemelos) recibe el nombre de Hui Tarara (M). Hotu Matua y Oroi, entre los polinesios de la Isla de Pascua, eran hermanos y estaban en lucha permanente, lo que obligó al primero a huir y fundar Rapa Nui; es de notar que su mujer era Vakai A'Heva y su hermana era Ava Rei Pua (Oroi y Heva nos recuerdan sobremanera los nombres de Horus y Eva, respectivamente). Su conflicto primordial con Oroi recuerda al de Caín y Abel, o al de Osiris y Set (continuado por Horus y Set) (G, 197). Los dioses polinesios Tangaroa y Rongo son también gemelos (M). En la isla de Tonga se habla de dos hermanos, hijos de Tangaloa: Toobo (indolente) y Vaca-acow-ooli (esforzado). Su relación —como en el mito de Caín y Abel— se crispó, hasta el punto de que el hermano malo mató al hermano bueno, y Tangaloa reprendió al asesino por ello y lo expulsó (N, 471).

4.1.1. En Egipto existen varias parejas de gemelos: entre ellas, Geb (Tierra) y Nut (Cielo), así como Osiris y Set (hijos de los anteriores), en perpetua lucha (C, 214, 547) (Q).

4.2.1. Entre los yoruba de Nigeria, Shango (el dios del rayo y del trueno) era considerado el padre de gemelos, llamados Hijos del Trueno; los gemelos son considerados sagrados y están bajo su protección. Eran llamados *ibejis*, de Ibe Dji, el «protector de los gemelos» (H) (M). Entre los bambara de Mali, el dios supremo (Bemba) tuvo dos hijos gemelos: Musokoro y Faro, único superviviente del Diluvio (H). Entre los mande de Mali, el dios supremo Mangala creó un huevo que contenía un par de gemelos: Pemba (Noche, Oscuridad) y Faro (Sol, Luz) (H) (M). El dios creador entre los baganda de Uganda, Gulu, tuvo una hija (Nambi) y un hijo (Walumbe). La primera representa su lado constructivo y la vida; el segundo su lado destructivo, y la muerte. El enfrentamiento entre ambos se traduce en el robo de las vidas de las criaturas, creadas por Nambi y su esposo Kintu, por parte de Walumbe (M).

5.1.1. Entre los yekuana, los gemelos Iureke y Shikiemona nacen del interior del Huevo Cósmico que el dios creador Wanadi atesoraba en los cielos (O). En Surinam, hay tres hermanos. El mayor (Halwanli) es el señor de todas las cosas; el segundo (Ourwanama), es un labrador de los campos, y el marido de dos mujeres; el tercero (Hiwanama) es un cazador. Un día Hiwanama fue seducido por una de las esposas de su hermano, así que éste (Ourwanama) le mató, mintiendo a su madre cuando le preguntó por la desaparición de Hiwanama. Después de que sus mujeres fueran transformadas en un pez y un pájaro, respectivamente, Orwanama se ahogó. Pero la madre de los dos hermanos muertos rogó por su retorno, y finalmente Halwanli consiguió rescatar a Hiwanama del submundo. Éste fue encontrado rodeado de serpientes y otros reptiles, y se supone que por ello —por adquirir su sabiduría y el secreto de la inmortalidad— una vez en el mundo exterior se convirtió en el mayor de los hombres *peai* («hombres medicina», o sanadores) (P).

5.2.1. Enumclaw y Kapoonis, en el Noroeste de Norteamérica, eran gemelos que aterrorizaban la Tierra, hasta que fueron hechos espíritus en el Cielo (del rayo y del trueno, respectivamente) (C, 178). Gluskap (mentiroso), en los bosques de Norteamérica, era hermano de Malsum (lobo); ambos eran hijos de la Madre Tierra; ambos son seres creadores del Universo: del Sol, la Luna, y los accidentes de la Tierra (G, 221). Hahgwehdiyu y Hahgwehdaetgah, entre los iroqueses, eran gemelos; el primero era bueno, el segundo malo. Ambos nacieron en una pequeña isla del Océano Primordial, y eran dioses creadores del Sol, la Luna y la Tierra; Hahgwehdaetgah acabó convirtiéndose en soberano del submundo, poblado por demonios y espectros. Reciben otros nombres: Ioskeha y Tawiskara, respectivamente (C, 236). Nayanezgani (matador de enemigos) y Tobadzistsini (hijo del agua), entre los navajos y los apaches de Norteamérica, eran hijos de la Madre Tierra; su principal ocupación era luchar contra los demonios (C, 413). Ioskeha (el Blanco) y Tawiscara (el Oscuro), entre los indios hurones, tienen un mito muy parecido al bíblico. Su madre, como en otros mitos de «fundación», tuvo una concepción virginal (es decir, parió sin conocer hombre). En una

fuerte discusión losheka (con ayuda de su madre) mató a su hermano Tawiscara. Entonces se convirtió en «héroe civilizador». Aquí vemos resumidas tres constantes universales: nacimiento virginal, enfrentamiento fratricida —como el que tuvo lugar entre Caín y Abel— y fundación de las artes por parte del «héroe cultural» (G, 150). Entre los hopi de Arizona se dice que Kokyangwúti (Mujer Araña) creó a los dos Gemelos, a los que colocó en los dos polos de la esfera terrestre (G, 211). Los cocopa de Baja California y del Río Colorado (cerca del Golfo de California) adoran a un par de gemelos buenos. Sus nombres son Sipa y Komat (S). En Norteamérica es muy común el mito de los «divinos gemelos», los cuales suelen ser por lo general «creadores», «tricksters» y/o «héroes culturales», y a veces también «matadores de monstruos»; en algunas historias uno de ellos es bueno y el otro es malo. Así, tenemos a Lodge Boy (o Dirty Boy) y Thrown Away, entre los pies negros; a Matavilya y Mastambo, en el desierto de Mojave; a los Ayahuta (gemelos guerreros) entre los zuñi; a Flint (el hermano malo) y Sapling (el hermano bueno), entre los iroqueses; a Musp y Komol entre los chinook; a Nayenezgani y Tobadjishtchini entre los navajo; o a los hermanos Poqangwhoya entre los hopi (hijos de Spider Woman) (T). Entre los pies negros se dice que los hermanos Lodge Boy y Thrown Away forman la constelación de Géminis (T).

5.3.1. Entre los aztecas de México, Quetzalcoatl y Xolotl eran gemelos; una de las acepciones de Quetzalcoatl es «gemelo precioso»; su hermano Xolotl (dios *psicopompo* en forma de perro) le ayudó a revivir a los humanos en el Quinto Mundo (el actual) (C, 511). Hunahpu y Xbalanqué, entre los mayas quiché, eran dos hermanos gemelos, matadores de gigantes del tiempo de la Creación; ambos bajaron a los Infiernos (G, 148) (V). Entre los aztecas, Quetzalcoatl y Tezcatlipoca eran hermanos; el primero bueno y el segundo malo (V).

5.4.1. Ariconte y Tamendonare, entre los tupinambá de Brasil, eran gemelos de padres diferentes, que murieron y se revivieron mutuamente, y bajaron al submundo (C, 55). Kuat e lae, entre los mamaiura del río Xingú del Brasil, son dioses creadores del Sol y de la Luna (C, 336). Tamusi (luz) y Tamulu (oscuridad), entre los caliña de Sudamérica, eran hijos del creador Amana (C, 587). En Perú se dice que el primer hombre, Guamansuri, tuvo dos gemelos: los héroes Apocatequil y Piguerao, que representan —respectivamente— el mal y el bien (M). Entre los bakairi del Brasil, los gemelos Kame y Keri mataron a Mero, su abuela, porque ésta a su vez había matado a su madre. Cuando destruyeron a Mero, destruyeron asimismo el mundo. Luego crearon un mundo nuevo, y separaron el Cielo y la Tierra. Asimismo, colocaron en el firmamento al Sol y a la Luna. Crearon los océanos, los ríos y los lagos extrayendo agua de la Gran Serpiente (M) (S). Entre los tupi del Brasil se dice que los hermanos Valejdad y Vab fueron los primeros humanos; el primero era el malo, y fue expulsado (T).

MITO: GIGANTES

Véase la Tabla 8 y el Mapa 8.

Bibliografía:

A: James George Frazer. *La rama dorada*. Fondo de Cultura Económica, 2019. **B**: Donna Rosenberg. *World Mythology*. NTC Publishing, 1994. **C**: Kenneth McLeish. *Myths and Legends of the World*. Bloomsbury, 1998. **D**: Nadia Julien. *Enciclopedia de los mitos*. Robin Book, 1997. **E**: Arthur Cotterell (coordinador). *Encyclopedia of World Mythology*. Parragon, 1999. **F**: José Luis Espejo. *Los hijos del Edén*. Ediciones B, 2010. **G**: José Luis Espejo. *Ecos de la Atlántida*. Editorial Base, 2018. **H**: Patricia Ann Lynch. *African Mythology A to Z*. Facts on File, 2004. **I**: Jeremy Roberts. *Japanese Mythology A to Z*. Chelsea House, 2010. **J**: Robert D. Craig. *Handbook of Polynesian Mythology*. Abc-Clio, 2004. **K**: Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Uno Holmberg: Volumen III. *Fino-Ugrit, Siberian*. Cooper Square Publishers, 1964. **L**: Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Arnott McCulloch; Jan Machal: Volumen III. *Celtic, Slavic*. Cooper Square Publishers, 1964. **M**: J.A. Coleman. *The Dictionary of Mythology*. Arcturus, 2007. **N:** Stephen Oppenheimer. *Eden in the East*. Phoenix, 1998. **O:** Alessandra F. Caputo Jaffé. «Continuidad y cambio en el arte indígena de Venezuela». *Tesis doctoral. Universitat Pompeu Fabra*, 2013. **P:** Arthur Cotterell. *The Encyclopedia of Mythology (Norse, Greek & Roman, Celtic)*. Anness, 2001. **Q:** Rachel Storm. *The Encyclopedia of Eastern Mythology*. Anness, 1999. **R:** Mudrooroo. *Aboriginal Mythology*. Thorsons, London, 1994. **S:** David M. Jones; Brian L. Molyneaux. *The Mythology of the Americas*. Anness, 2001. **T:** Jean Chevalier, Alain Gheerbrant. *Diccionario de Símbolos*. Herder, 2007. **U:** Guido Cossard. *Firmamentos perdidos*. Fondo de Cultura Económica, 2008. **V:** Fernando Santos Granero. *San Cristóbal en la Amazonia: colonialismo, violencia y hechicería infantil entre los arahuacos de la selva central del Perú*. **X:** Giorgio de Santillana; Hertha von Dechend. *El molino de Hamlet*. Sextopiso, 2015. **Y**: Jean Delumeau, *et al*. *El hecho religioso*. Alianza, 1995.

Gigantes	EUROPA				ASIA						OCEANÍA			ÁFRICA		AMÉRICA			
	SUR 1-1	OESTE 1-2	ESTE 1-3	NORTE 1-4	PROX. ORIENTE 2-1	INDIA CEILÁN 2-2	CHINA TÍBET 2-3	JAPÓN COREA 2-4	SUDESTE ASIA 2-5	SIBERIA ÁRTICO 2-6	AUSTRALIA 3-1	MELANESIA 3-2	POLINESIA MICRONESIA 3-3	EGIPTO 4-1	ÁFRICA SUBSAH. 4-2	CARIBE 5-1	NORTE-AMÉRICA 5-2	CENTRO-AMÉRICA 5-3	SUD-AMÉRICA 5-4
1. Gigantes y Titanes	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Temas principales:

Gigantes: (1-1), (1-2), (1-3), (1-4), (2-1), (2-2), (2-3), (2-4), (2-5), (2-6), (3-1), (3-2), (3-3), (4-1), (4-2), (5-1), (5-2), (5-3), (5-4).
Gigantes y pigmeos: (1-1), (1-2), (1, 3), (1-4), (2-1), (2-2), (2-4), (3-2), (3-3), (4-1), (5-2), (5-3), (5-4).
El Diluvio acabó con los gigantes: (1-2), (1-4), (2-1), (2-4), (3-1), (5-2), (5-3), (5-4).
Cíclopes: (1-1), (1-2), (2-6), (3-1).
Atlas: (1-1), (4-1), (5-4).

Análisis:

Los gigantes son seres del principio de los tiempos. En ciertos casos precedieron a los dioses, y a veces eran dioses por sí mismos, o fueron sus antepasados. Sus vidas duraban milenios, y estaban «enraizados en la Tierra» (la leyenda griega de Anteo así lo indica). A veces fueron los primeros seres de la creación, o bien agentes creadores del mundo, siendo desmembrados —o desmembrándose por sí mismos— para formar el Cielo, la Tierra y el Submundo (es el caso de Ymir o de Pan Gu). Esta acepción, según Juan Eduardo Cirlot (*Diccionario de símbolos*), fundamenta «los sacrificios humanos como rito para renovar el sacrificio inicial y revivificar las fuerzas cósmicas». Y según Mircea Eliade (*Tratado de Historia de las religiones*, volumen II) constituye el modelo no sólo de los ritos de construcción (que requieren el sacrificio de un ser vivo en el momento de construir una casa, un puente o un santuario), sino «el modelo de toda creación en el sentido más amplio del vocablo».

Pero finalmente los gigantes fueron derrotados por los dioses (o los héroes, como Hércules), o murieron durante el Diluvio (que supuso un antes y un después en la evolución del mundo). Los gigantes, desterrados y desposeídos de su *status* principal, lucharon contra los dioses como consecuencia de ello, o bien para obtener el elixir de la inmortalidad, o simplemente porque no tenían muchas luces. A este respecto, Baruc escribe (Baruc 3, 26-28): «Allí nacieron los famosos gigantes de los primeros tiempos, de gran estatura y expertos en la guerra. Pero no fue a ellos a quienes Dios eligió y les dio el camino de la ciencia; ellos perecieron por su falta de discernimiento, perecieron por su insensatez». El pueblo, con el tiempo, pasó a considerarlos autores de la orografía local (serían los que apilaron montañas, o variaron el curso de los ríos), o —en algunos casos—, los autores de las construcciones megalíticas y ciclópeas (así se dice de los recintos de Tirinto o Micenas). Algunas veces se les asocia a los terremotos, especialmente cuando su destino consiste en morar en el subsuelo por expreso deseo de la divinidad. Por lo general, son seres con malas pulgas; hay pocos gigantes «buenos», aunque según Juan Eduardo Cirlot, los gigantes no se caracterizan —por lo general— por ser buenos ni malos, sino por magnificar el resultado de sus acciones. Desde este punto de vista, las consecuencias de los actos de los gigantes, al estar acentuadas por su enorme tamaño, pueden ser malas aunque no pretendan hacer ningún daño: los titanes que están enterrados debajo del Etna pueden provocar un terremoto, no porque quieran hacer mal, sino simplemente porque pretenden cambiar de postura, o rascarse el cogote.

En la Tradición Universal abunda todo tipo de gigantes: algunos de ellos tienen un solo ojo (son los cíclopes); o son peludos y están asociados al bosque (es el «hombre de la montaña», o el *Bigfoot*); o es un atlante que sostiene el Cielo; o bien tienen la categoría de «ogros», por lo general caníbales. El héroe lucha contra ellos, en no pocas ocasiones, para recuperar a la doncella raptada. Los niños (es el caso de Jack, el del tallo de judías) los vencen

sin dificultad, puesto que, aunque son pequeños en tamaño, son grandes en ingenio. Es llamativa la circunstancia de que en buena parte de los *corpus* míticos los gigantes estén asociados a una raza de pigmeos, o seres humanos de pequeña estatura. La antigüedad de este mito está atestiguada por su generalización a lo largo y ancho del planeta. Su significación es, sin duda, determinante: no en vano hallamos tanto a los gigantes como a los pigmeos en el *folklore* europeo tradicional, bajo la forma de «gigantes y cabezudos».

El personaje mitológico del gigante se repite en la gran mayoría de culturas; se podría decir que es un concepto universal, fácil de evocar en la mente humana, pues alude a valoraciones intuitivas que atañen a cuestiones de rango o poder (divino o humano). Por ejemplo, es lógico interpretar que un cacique, jefe o rey sea considerado un «gigante» (lo es en rango); y por supuesto, los dioses tienen un tamaño desmesurado, pues son grandes «en poder» (divino). El cíclope, en cambio, es un personaje algo más complejo de concebir, al ser una combinación de varios aspectos característicos: se trata de un humanoide de gran tamaño, pero a diferencia de los gigantes de otras mitologías, presenta un solo ojo, y además es antropófago. La presencia coincidente de este personaje mítico en diferentes zonas geográficas (Siberia, Europa y Australia) no se debe pasar por alto. Este tipo de variables —análogas—, que se repiten en diferentes partes del mundo, sugieren una difusión del mito en tiempos remotos desde un punto concreto. Si las rastreamos, podríamos encontrar ciertos elementos de trazabilidad en la transmisión de un determinado motivo mítico (en este caso, el de los gigantes). Tenemos otro ejemplo en la concepción de que el mundo es creado a partir de la muerte de un gigante cósmico, o en aquellos relatos míticos en los que los gigantes mueren tras el Diluvio. Cabe resaltar que su contraparte, los enanos, están asociados al mundo subterráneo. Gigantes y enanos (o pigmeos) son inseparables en ciertos contextos míticos.

Como he adelantado más arriba, el pueblo vincula a los gigantes (en España se los llama «moros», o «mairus») con la arquitectura megalítica, y el cristianismo les tilda de impíos y paganos. Entre los vascos son conocidos como *jentillak*, o «gentiles», que levantan los dólmenes y fueron tragados por la tierra con el nacimiento de Cristo. Entre los habitantes del Norte, los gigantes eran llamados *Jötun* (que significa «los grandes devoradores», por su desmedido apetito). Como antagonistas de los dioses, se veían obligados a vivir en el Polo, en el país de Jötunheim; o más allá del Océano. Aunque de pocas entendederas, tenían un gran conocimiento del pasado más remoto. En Brasil levantaron —según la tradición— la ciudad perdida de Manoa. Los iroqueses, los incas y los nórdicos piensan que en los tiempos primitivos existía una raza de gigantes malévolos, con cuerpos de piedra. Además de estos personajes perversos y dañinos, reconocen a una raza de pigmeos que, por el contrario, eran responsables de la belleza de los paisajes terrestres; que al igual que los *gnomos* teutónicos, ellos se encargaban de modelar. Los celtas llamaban a sus enanos *luchrupan*, que significa «pequeño corpúsculo». Los polinesios denominaban a sus enanos o duendes —pues eran grandes trabajadores, y realizaron imponentes monumentos megalíticos— como *menehune*.

Como es bien sabido, los héroes protegían a la Humanidad de los numerosos monstruos, gigantes, dragones y demonios que asolaban el mundo en el pasado remoto. En el mito indio del Ramayana, los malvados habitantes de la ciudad de Lanka, y entre ellos su rey Kuvera, eran gigantes (fueron derrotados por Rama). En la mitología céltica los pérfidos Fomoré, los eternos enemigos de los irlandeses, eran gigantes (o, según otras versiones, demonios), y fueron vencidos por Lugh, que mató a su líder (el cíclope Balor) con un proyectil lanzado con una honda. David mató a Goliat, el «campeón» de los filisteos (el cual tenía seis codos y un palmo de altura; es decir, casi tres metros), asimismo con una honda. Entre los griegos cabe destacar a Anteo, que Hércules estranguló con sus brazos al conseguir despegarlo de la tierra. Curiosamente, según Louis Charpentier (*Los gigantes y el misterio de los orígenes*), el nombre *antas* —con el que los portugueses conocen a sus dólmenes— derivaría de la raíz «Anteo». En el sur de España los dólmenes son asimismo llamados «antas», puesto que —según la tradición popular— fueron realizados por gigantes en los «primeros tiempos».

Según el *Libro de los Muertos* egipcio, en el Campo de los Juncos, región situada en el Amenti (paraíso egipcio de los bienaventurados), los espíritus son altos de nueve codos (cuatro metros y medio), lo que expresa una referencia mítica a los gigantes. En ese mismo país, el enano Ptah resultó paradójicamente asociado al gigante Tatunen, para formar la deidad compuesta Ptah-Tatunen. Aquí tenemos un ejemplo claro de la íntima asociación entre gigantes y pigmeos, que como en tantas otras ocasiones en Egipto, origina una forma mitológica compuesta (del tipo de Amón-Ra, u Osiris-Apis). Pues, a diferencia de otros contextos mitológicos, el mito egipcio otorga una preeminencia especial a los pigmeos: el dios Bes, al igual que Ptah (dios creador de la cosmogonía de Memphis), eran representados como enanos patizambos (de ello hablaré con más extensión más adelante). Las naves fenicias eran llamadas *pataïkoi*, aludiendo a los pequeños enanos que colocaban en sus proas, en honor al dios egipcio Ptah. La mitología hebrea dispone asimismo de una abundante cosecha de gigantes: en Cisjordania vivían los *anakim* (los hijos de Anak). Og (con una altura de unos nueve codos; es decir, más de cuatro metros) era hijo de Cam y sobrevivió al Diluvio. Beroso (sacerdote babilonio del siglo III a.C.) describe a una estirpe de gigantes que vivía en el Líbano, y que por lo visto no sólo eran perversos, sino además viciosos. En la versión bíblica conocida como la *Septuaginta*, los *Anakim* (anaquitas), *Refaim* (refaitas), *Gibborim*, *Zamzummim*, *Joel* y *Emim* (emitas) son todos patronímicos que, por ser referidos a pueblos de gran talla, se traducen por «gigantes». Y no nos olvidemos de los gigantes del Génesis, hijos de los ángeles caídos y de las hijas de la Tierra: «Viendo los hijos de Dios la hermosura de las hijas de los hombres, tomaron de entre todas ellas por mujeres las que más les agradaron... En aquel tiempo había gigantes sobre la Tierra (y también después), cuando los hijos de Dios se juntaron con las hijas de los hombres, y ellas concibieron; estos fueron los héroes del tiempo antiguo, jayanes de nombradía» (Génesis 6, 2-4).

En la literatura mundial hay sobrados episodios, muchos de ellos burlescos, en los que gigantes y pigmeos son los auténticos protagonistas. Louis Charpentier, en *Los gigantes y el misterio de los orígenes*, ofrece una explicación más que plausible acerca de este particular: los gigantes, como los pigmeos, existieron en realidad; pero no como titanes, o cíclopes, sino como seres humanos de carne y hueso; con la singularidad de que, o eran más altos, o más bajos que las tallas habituales en sus tiempos: «El navarro de escasa estatura que se desplaza a tierras escandinavas, donde un metro noventa de talla es cosa corriente, puede decir, a guisa de metáfora, que se encuentra entre una raza de gigantes». Los polinesios de la isla de Pascua, tal vez no tan imaginativos como otros pueblos, reconocían que «hombres muy altos, pero no gigantes, vivían en la isla mucho antes de la llegada de Hotu-Matua» (Francis Mazière: *Fantástica isla de Pascua*).

La Tradición nos dice que los gigantes vivieron en una primera era de la Creación; y en ocasiones se dice que fueron los primeros habitantes del planeta. Por ejemplo, en Grecia son hijos de Gea y Urano; en México vivieron en el primer Sol; y entre los incas Viracocha los creó de piedra. Su presencia en el mundo se remonta a muchos milenios atrás, como sugiere el siguiente texto de Diodoro: «Heracles luchó del lado de los dioses olímpicos en su guerra contra los gigantes... En el tiempo, como ellos mismos afirman [refiriéndose a los egipcios], en el que la raza humana apareció en el mundo; y desde ese tiempo hasta el presente los egipcios calculan más de diez mil años» (Diodoro, I, 24). Las distintas culturas, sea cual sea su ámbito geográfico, coinciden en un mito fundacional: el de los gigantes. Éstos constituyen habitualmente la primera raza posterior a la de los «progenitores». En el Génesis se los convierte en hijos de las mujeres de la Tierra y de los ángeles del Cielo. A este respecto, el historiador hebreo Flavio Josefo escribe lo siguiente (*Antigüedades de los Judíos*, capítulo III): «Muchos ángeles de Dios convivieron con mujeres y engendraron hijos injuriosos que despreciaban el bien, confiados en sus propias fuerzas; porque según la tradición estos hombres cometían actos similares a los de aquellos que los griegos llaman gigantes».

Su descendencia son los «héroes» de otros tiempos, los matadores de monstruos (es el caso de Orión, de Hércules, o de Gilgamesh). Pero también son los demonios malévolos que los

dioses se ufanan en eliminar en la llamada «guerra primordial». Así, *El libro de Enoch* (capítulo IX) dice lo siguiente: «Y ellos [los ángeles rebeldes] se han ido hacia las hijas de los hombres, sobre la tierra, y se han acostado con ellas y se han mancillado con ellas, y les han descubierto todo pecado. Luego, estas mujeres han puesto al mundo gigantes, por lo que la tierra entera se ha llenado de sangre y de injusticia». Enoch llama a los gigantes «espíritus malos»; sin embargo, el Génesis nos los pinta con trazos más favorables. ¿Cuál es la verdad? Es bien conocido el pasaje en el que Hércules lucha contra el gigante Anteo («florido», en griego). Anteo es uno de los epítetos de Dioniso, y como hemos visto más arriba, es una figura *ctónica* (enraizada en la tierra), por lo que hemos de considerar que es muy antigua: primigenia, autóctona. Estamos hablando, por tanto, de la primera «raza mítica» de la Tierra.

Como he anticipado, los gigantes constituyen una figura mitológica universal; y en ocasiones se los enlaza con figuras legendarias o históricas. Por ejemplo, Herodoto explica cómo un lacedemonio le relata el hallazgo de un ataúd de siete codos (tres metros y medio), con un cadáver con una longitud equivalente, que atribuyó a los restos de Orestes (Libro I, capítulo 68). En la Biblia (Deuteronomio 3, 11) se detalla el tamaño de la tumba del gigante Og (rey de Basán): nueve codos de largo por cuatro de ancho (4 por 1,8 metros). También hallamos gigantes en la mitología americana. Bernal Díaz del Castillo (*Historia verdadera de la conquista de la Nueva España*. capítulo LXXVIII) asegura que son un motivo común en la tradición azteca: «Dijeron que les habían dicho sus antecesores que en los tiempos pasados había allí entre ellos hombres y mujeres muy altos de cuerpo y de grandes huesos, que eran muy malos y de malas maneras, que los mataron peleando con ellos, y otros que quedaban se murieron». En los Andes (su coincidencia con *Anteo* es asombrosa) reciben el nombre de *karis* (con la raíz *car*, que en el Viejo Mundo significa «piedra»). Según el padre Velasco, misionero español del séquito del conquistador Pizarro, serían los que esculpieron estatuas de piedra que medían hasta seis metros de alto. Como en tierras de México (véase más arriba), dichos gigantes fueron exterminados. También en México, entre los aztecas, se atribuye a los gigantes la construcción de los túmulos, «grandes montes edificados a mano, que parecen ser montes naturales y no lo son, y aún parece ser cosa indecible decir que son edificados a mano, es cierto, porque los que los hicieron entonces eran gigantes. Esto se ve claro en el cerro o monte de Cholula, porque tiene adobes y encalado» (Walter Krickeberg: *Mitos y leyendas de los aztecas, incas, mayas y muiscas*. Página 71).

Ya hemos mencionado más arriba que en todas las tradiciones los gigantes son muertos por los dioses, por los héroes, o bien por el Diluvio. Es el caso de la tradición hebrea, y asimismo de la escandinava. En China los gigantes son los máximos protagonistas del Diluvio Universal: uno de ellos, Gong Gong (el dios pelirrojo del agua) derriba el pilar que sostiene los cielos; sólo Nu Gua y su hermano Fu Xi sobrevivieron a la catástrofe, y poblaron la Tierra convirtiéndose en serpientes. Pero también existen tradiciones que afirman que los gigantes desaparecieron por acción de los héroes, que podemos asimilar a los dioses, los cuales tratan de deshacer un error del Creador, al establecer en la Tierra seres tan poderosos y dañinos. Según el relato maya del *Popol Vuh*, los gemelos Hunahpú y Xbalanqué acabaron con varios gigantes (Vucub-Caquix, Zipacná, Cabracán). Como consecuencia, los poderes del inframundo los castigan en su morada subterránea (Xibalbá). En la tradición hindú también existían gigantes. En las *Leyes de Manu* son mencionados como parte de los seres primigenios: «[Los seres todopoderosos] crearon a los gnomos [*yakshas*], a los gigantes [*rakshasas*]... y a las diversas tribus de antepasados divinos» (Primera parte, Libro I, 37). El dios Agni es un matador de gigantes: «Por Saga. ¡Oh Agni!, has matado a los Yatudhanas, esos antiguos gigantes, y los *rakshasas* no pueden vencerte» (*Sama Veda*, Prapathaka primero, Dasati VIII, 8). En el mito escandinavo los dioses (Ases) están siempre en lucha con los gigantes (Jötun). Lo mismo sucede en el mito hindú: los gigantes (*daityas*), aliados de los *danavas*, los *asuras* y los *rakshasas*, se enfrentan a los dioses (*adityas*). En la tradición griega los dioses combaten y confinan a los gigantes (y los titanes) en el subsuelo, dando origen a volcanes como el Etna o el Vesubio.

En mi libro *Ecos de la Atlántida* escribí lo siguiente: «Dionisos, el "dios de la isla", era –según Plutarco– el dios egipcio Osiris [*Isis y Osiris*, XIII], el cual es conocido entre los griegos con el nombre de Orión (el gigante); es asimismo el Al Jabbar de los árabes y el Nemrod de los hebreos» (Osiris –*Sah*– se sitúa en la constelación de Orión). Según Guido Cossard (U, 230) representa asimismo al héroe sumerio Gilgamesh. Si nos fijamos en el mapa celeste, comprobaremos que Orión y Hércules se sitúan –en puntos opuestos– casi en línea recta, con Aldebarán en un extremo, Polaris en el centro, y Antares en el extremo opuesto (nótese que Aldebarán y Antares son dos «estrellas reales», que marcan dos puntos cardinales). Ya hemos visto (más arriba) que Nemrod (Orión, en su denominación bíblica) es llamado «un gran cazador». En otros pueblos esta constelación (Orión) comparte características similares. Por ejemplo, en el noroeste de México se la llama Hapj («cazador»), si bien (véase más abajo), el dios azteca Atlahua (dios arquero y pescador) podría representar asimismo a esta figura mítica y celeste (Orión); entre los chukchi de Siberia asimismo se la denomina como «cazador» (*Wikipedia*). De acuerdo con Giorgio de Santillana y Hertha von Dechend (*El molino de Hamlet*) en China Orión se llama «Señor de la Guerra Tsan», y asimismo «maestro cazador de la caza de otoño» (las Híades, a su lado, son vistas como una red para atrapar pájaros). En Camboya, el propio Orión se convierte en una trampa para tigres; en Borneo, en una trampa para cerdos. En Polinesia, como no hay cuadrúpedos que cazar, la constelación de Orión (que recibe el nombre de Heiheionakeiki) es una trampa para pájaros (con ella el héroe polinesio Maui «caza» al Sol). Es decir, como en el resto del Sudeste de Asia, y especialmente como en Grecia y en Palestina, la constelación de Orión es asociada con un cazador, o con el acto de cazar.

Por si esta coincidencia no es suficientemente llamativa, aludiré a otra que lo es incluso más. Los polinesios llaman a la constelación Géminis de una forma parecida («los dos hermanos»), y tiene la misma naturaleza. Su nombre polinesio es Na Ainanu (*ainanu* significa «disconformidad») y alude a dos hermanos (un hermano y una hermana, representados por las estrellas Pipiri y Rekia, equivalentes a nuestros Castor y Polux), que subieron al Cielo porque se enfadaron con sus padres. Es conocida asimismo como Hui Tarara. El caso es que según un relato polinesio dicha constelación está íntimamente relacionada con Géminis y Orión; y en general con el mito de Osiris. De nuevo Giorgio de Santillana y Hertha von Dechend lo exponen en el *Molino de Hamlet*: el héroe Yahaki es descuartizado por su primo, pero su hermano adoptivo salva las partes vitales, gracias a lo cual su madre lo revive (recordemos que Seth mata y descuartiza a su hermano Osiris; Isis –hermana y esposa de Osiris– lo revive). Más adelante va a casa del dios Tane a rescatar a su padre del país de los muertos. Allí se enamora de la hija de Tane (Hapai). Giorgio de Santillana y Hertha von Dechend escriben: «El Te Hono-i-wairua (el lugar de reunión de los espíritus) estaba en Hawaiki, el así llamado "hogar primigenio" de los polinesios, y el sabio afirma: "Whakaahu (Castor, en la constelación de Géminis) fue fijado (o erigido) en Te Hono-i-wairua de Hawaiki..., mientras que Puanga (Rigel, en Orión) se fijó al este de Rarohenga (el Hades)"». En definitiva, según ambos autores: «[entre los maoríes] Rigel [Orión] señalaba el camino al Hades y Castor [Géminis] indicaba la patria primigenia». La entrada a Hawaiki por Castor (en Géminis) se hallará en el agujero dejado después de arrancar el Árbol Sagrado de Tane: «Tahiki arrancó el árbol sagrado por las raíces y miró hacia abajo; y vio la entrada a Hawaiki» (páginas 644-645). Nótese que entre los egipcios Orión también marca la entrada del Hades: «La Duat [el ultramundo] ha asido tu mano en el lugar donde se encuentra Orión» (*Textos de las Pirámides*, en un fragmento dedicado al faraón Pepi) (U, 207). ¿Es acaso casualidad?

No sólo en Europa, Próximo Oriente y Polinesia existe el mito de los «dos hermanos» asterizados en la constelación de Géminis. También en Norteamérica, donde reciben el nombre de Lodge Boy y Thrown Away; y en Australia, donde se llaman Kurukadi y Mumba (véase «Gemelos»). Su hecho más heroico –en el mito australiano– fue salvar un grupo de mujeres de un espíritu lunar que las quería violar; los dos hermanos fueron al cielo convertidos en la constelación de Géminis; las muchachas se convirtieron en las Pléyades. Es fácil adivinar que tal «espíritu lunar» podría equipararse a Orión, que en el mito clásico persigue a las

Pléyades para violarlas (en un mito maorí, de Nueva Zelanda, las Pléyades son siete palomas blancas perseguidas por Tautoru, que encarna a Orión). Entre los nativos de Norteamérica se conoce a las Pléyades como «siete hermanas», al igual que en Europa. Ello es así entre los wyandot, los nakota, los kiowa, los iroqueses, los pawnee y los *nez percé*. Entre estos últimos se justifica el escaso brillo de la estrella Mérope (a la que llaman *Eyes-in-different-colours*) diciendo que amó a un hombre de la tierra, incluso tras su muerte, por lo que sus ojos quedaron empañados por las lágrimas; por eso se cubrió con un velo. Una historia semejante existe en Europa, según la cual la desaparición de Mérope en el horizonte es debida a que es la única hermana —entre las Pléyades— que se casó con un mortal (Sísifo); es por ello que, en justo merecido, también acabó siendo mortal. Es un hecho curioso, asimismo, que los mayas (en su calendario *haab*), al igual que los aztecas (en su calendario *xiuhpohualli*), agregaran cinco días suplementarios a los 360 días corrientes de su calendario solar, añadiendo cinco días *epagómenos* (fuera de calendario); como asimismo hicieron los egipcios, a miles de kilómetros de distancia, y miles de años antes (el calendario egipcio era funcional ya en el 2400 a.C.) (U, 211).

De nuevo me pregunto: ¿Es producto de la casualidad dichas homologías con los mitos de Occidente? Más abajo comprobaremos que los polinesios comparten con Occidente (y con Norteamérica) una serie de motivos característicos: la presencia de pigmeos (a los que llaman *menehune*); las luchas entre el héroe y los gigantes; el protagonismo de éstos en la conformación de la orografía del país; e incluso la presencia de perros gigantescos con dos cabezas, que tanto nos recuerdan a Cerbero (en el ultramundo griego). Por no hablar del ogro Gaugatolo, que tanto se parece al Gargantúa céltico.

Los mitos:

1.1.1. Zeus y los dioses olímpicos luchan contra Titanes (la primera generación de dioses) y Gigantes (B, 7) (P, 86). Ulises ciega al cíclope (gigante con un solo ojo) Polifemo, hijo de Poseidón, y se complica su vuelta a casa (a Ítaca) (B, 83). Atlas, un Titán, sostiene la bóveda de los cielos (según una versión del mito la cordillera del Atlas recibe su nombre debido a que el gigante Atlas fue convertido en piedra al contemplar la cabeza de medusa que le mostró Perseo) (C, 69). Briareo es el más fuerte de los Hecatónquiros griegos (gigantes de cien manos). Junto con sus dos hermanos residía en el submundo (C, 99, 219). Los gigantes de la Tierra griegos (Gegeneis) son 24 monstruos creados con la sangre del pene emasculado de Urano. Eran criaturas hechas de aire y de roca. Protagonizaron la batalla de los gigantes contra los dioses olímpicos. Fueron enterrados debajo de volcanes. En otra versión, fueron sólo dos los gigantes, Otus y Efialtes, y no eran hijos de Urano, sino de Poseidón (C, 165-168) (M). Gerión, entre los griegos, es un gigante con tres cabezas que vive en la isla Erythea, en el río Océano que circunda el mundo (C, 217). Anteo (Grecia) era un gigante contra el que luchó Hércules (D, 35). En Grecia, lucha de los Olímpicos contra los gigantes (la Gigantomaquia) (D, 177). Los gigantes, entre los vascos, son conocidos como *jentillak*, o «gentiles» (F, 315). Herodoto escribe en su Historia (libro I, párrafo 68) que la tumba de Orestes medía tres metros y medio (F, 317). En Grecia los pigmeos, o enanos, están en permanente conflicto con las grullas (M).

1.2.1. Entre los celtas, según el mito de Beowulf, el Diluvio acabó con una raza de gigantes (B, 280). Bran, entre los celtas irlandeses, es un gigante (C, 98) (E, 85). En el mito celta, los Tuatha de Danann derrotan a los gigantes fomorianos (D, 378). En la tradición europea, los pigmeos (Pulgarcito lo es) se enfrentan a los gigantes con éxito (F, 159). En Europa existe la tradición de los gigantes y cabezudos (pigmeos) (F, 315). Los celtas llaman a sus enanos *luchrupan*, que significa «pequeño corpúsculo» (F-316). En la mitología céltica los pérfidos fomoré, los eternos enemigos de los irlandeses, eran gigantes (F,

316). En la tradición europea podemos encontrar la figura de Gargantúa, que no es creación original de Rabelais, sino un préstamo de una leyenda popular. Se podía tratar de un antiguo dios céltico, o héroe popular; tal vez Gurguntius, hijo de Belinus, rey de Bretaña, el cual es mencionado por Giraldus Cambrensis: sus dientes son grandes rocas; enormes pedruscos fueron lanzados o vomitados por él; grandes ríos o lagos fueron formados con su orina, etc. (L). Un gigante con un solo ojo guardaba el Árbol de Dubhros, un Árbol de la Vida; dicho gigante fue muerto por el héroe Diarmaid (L). Un gigante derrotó al héroe Loegaire, pero no pudo con Cuchulainn (L). Balor es un cíclope irlandés (gigante con un solo ojo) (P, 102). Entre los celtas, Uath (o Cu Roi) es un gigante acuático (P, 171). En Inglaterra hay dos geoglifos que representan gigantes: el Gigante de Cerne Abbas, con 55 metros de longitud; y el Hombre Largo de Wilmington, de 70 metros (U, 61-62).

1.3.1. Mikula, en Rusia, era un gigante benévolo, el favorito de la Madre Tierra (Mati-Syra-Zemlya) (C, 392). En el mito eslavo, Svyatogor es un gigante que presumía de poder levantar el peso de la Madre Tierra (C, 583). Entre los serbios los *ludki* son enanos benévolos (M).

1.4.1. La mitología nórdica habla de los «gigantes helados», uno de los cuales (Ymir) es el padre de esta familia; Bergelmir y su mujer fueron los únicos supervivientes del Diluvio provocado por la muerte de Ymir, y los antepasados de las nuevas generaciones de gigantes helados nórdicos (B, 209) (C, 219, 675) (P, 184). En Finlandia, Antero Vipunen es un gigante primordial (C, 47). En el mito nórdico, del gigante helado Ymir derivan los Jotun (gigantes) (E, 116, 118). Jotunheim es la casa de los gigantes en la mitología nórdica (B, 209) (C, 311). Según la mitología nórdica, durante el fin del mundo (Ragnarok) se producirá una guerra entre dioses y gigantes (B, 223). En el libro conocido como Beowulf consta que el Diluvio acabó con la raza de gigantes (B, 280). En un mito nórdico, los gigantes (Jotun) tratan de robar las manzanas de la inmortalidad que guarda Idun (C, 15, 61). Hrungnir es el más fuerte de los gigantes nórdicos (C, 265). Pohjola, en Finlandia, es la casa de los gigantes de hielo (C, 312, 489). El gigante Thiazi (un Jotun), en la mitología nórdica, robó las manzanas de la inmortalidad a la diosa Idun (a la que había raptado previamente) (C, 567). El enano Andvari es dueño del tesoro en la leyenda de Sigfrido (F-102). En el Norte de Europa, los enanos, más conocidos como *gnomos* (o *goblins*), eran de raza negra y poseían una inteligencia sobrehumana. (De hecho, según Josep M. Fericgla, en *El bolet i la gènesi de les cultures*, este término es un préstamo de la palabra griega *gnómon*, que significa «sabio».) Su tocado característico (el gorro rojo, más conocido como «gorro frigio») pasó a poseer un significado hermético, que lo asimiló a magos y brujos (posteriormente la Revolución francesa se apropió de este símbolo). Su rey era Andvari, u Oberón. Los enanos vivían en un mundo subterráneo (Svartalfheim), al cual se accedía a través de una entrada secreta del Polo (F, 316). Los elfos son seres diminutos creados a partir de los gusanos; viven en Svartalfheim; los elfos blancos (las hadas) viven en Alfheim (M). Atla es una giganta nórdica (M). Los trolls, gigantes malévolos (aunque a veces buenos), acabaron degenerando en gnomos o goblins (M). En el Kalevala, libro de los antiguos finlandeses, también se alude a los pigmeos: «Un hombre, pues, surgió del mar, salió un héroe de las olas; no era, a decir verdad, muy grande, sino más bien algo pequeño: algo como el pulgar de un hombre o como un palmo de mujer» (X, 647).

2.1.1. El gigante-dragón Humbaba es muerto por Gilgamesh y Enkidu (B, 180). Og (hijo de Cam), en el relato hebreo, fue el único gigante no ahogado durante el Diluvio (C, 443) (Q). Ullikummi, en Anatolia, durante los tiempos de la Creación, luchó contra Teshub e Ishtar, siendo finalmente derrotado por éstos (C, 595) (Q). Según el Génesis hebreo (6, 4) los primeros humanos fueron gigantes, puesto que los hijos de Dios se unieron a las hijas de la Tierra (D, 177) (E, 32). Los hebreos hablan repetidamente de los *nefilim* y los *anakim* (hijos de Anak), una raza de gigantes (F, 61). Las naves fenicias eran llamadas

pataikoi, aludiendo a los enanos que colocaban en sus proas, en honor al dios egipcio Ptah (F, 316). En Caldea, Beroso describe una estirpe de gigantes que vivían en el Líbano, los cuales, además de perversos, eran viciosos (F, 317). El griego Orión era conocido como Al-Jabbar entre los árabes y como Nemrod entre los hebreos (G, 23). *El Libro de Enoch* dice lo siguiente: «Y ellos [los ángeles rebeldes] se han ido hacia las hijas de los hombres, sobre la tierra, y se han acostado con ellas y se han mancillado con ellas, y les han descubierto todo pecado. Luego, estas mujeres han puesto al mundo gigantes, por lo que la tierra entera se ha llenado de sangre y de injusticia» (G, 146). Los hebreos hablan de gigantes aún en época histórica (Números 13, 33-34): «Y desacreditaron entre los hijos de Israel la tierra que habían visto, diciendo: La tierra que hemos recorrido se traga a sus habitantes; el pueblo que hemos visto es de una altura agigantada. Allí vimos unos hombres descomunales, hijos de Enac, de raza gigantesca, en cuya comparación nosotros parecíamos langostas» (G, 248).

2.2.1. Los Daityas son los gigantes hindúes (C, 140). En el mito indio del Ramayana, los malvados habitantes de la ciudad y la isla de Lanka, y entre ellos su rey Kuvera (que raptó a Sita, mujer de Rama), eran gigantes (F, 316). El dios hindú Agni es un matador de gigantes: «Por Saga. ¡Oh Agni!, has matado a los Yatudhanas, esos antiguos gigantes, y los Rakshasas no pueden vencerte» (G, 148). En la literatura hindú, hay alusiones a pigmeos; tenían dos pies de altura (M). En India, Purusha es un gigante cósmico primordial (Q). La lucha de Devas y Asuras por el elixir de la inmortalidad (el amrita) es equiparable a la de los dioses y titanes griegos (Y, 341).

2.3.1. En China, la cadena montañosa Begdu San y el lago Yong Dam fueron creados por un gigante, expulsado de Corea porque su enorme tamaño bloqueaba el Sol (C, 87). En Tíbet, los Dharmapalas son gigantes que luchan contra demonios (C, 149). En la mitología china, Pan Gu es un gigante en los tiempos de la Creación que separó el Cielo de la Tierra; en cuanto murió —del esfuerzo de su creación— su cuerpo se dividió, y las diferentes partes crearon el mundo (C, 219, 464) (Q). En la mitología china el gigante Gong Gong, enfrentándose al dios del fuego Zhu Rong (también gigante), provoca el Diluvio al romper uno de los pilares que soportan los Cielos (C, 225) (Q). Kua Fu, en China, es un gigante primordial, posteriormente convertido en montaña (monte Chiyu), donde crecía el árbol de los melocotones de la inmortalidad, alimento de los dioses (C, 336). Li No Zha fue un gigante chino, portero del Cielo, y escudero del Emperador del Jade (Yu Huang) (C, 356).

2.4.1. En Japón, el Hombre de la Montaña, equivalente al Bigfoot en Norteamérica, es un ser gigantesco; medio-hombre, medio-mono, puede ser amansado si se le ofrece arroz (I). Según un mito japonés, Jokwa es una emperatriz que provocó una inundación para eliminar a los demonios y a los gigantes (M). En las islas Bonin o Ogasawara, situadas en la costa sur del Japón, se dice que en el pasado vivió una tribu de gigantes, llamados Mujinto (I). Benkei es un gigante japonés, compañero del héroe Yoshitsune (Q). En Japón existe el mito de un pigmeo, de nombre Issun Boshi, parecido al Pulgarcito europeo. Como éste, tiene una pulgada de estatura; se enfrentó con éxito a dos *oni* (gigantes) (Q).

2.5.1. En Bali existe la figura del gigante Kala Rau, que intentó beber del agua de la vida; fue muerto por Vishnu. Su mitad superior se convirtió en el Cielo (N, 345).

2.6.1. Entre los siberianos existe la leyenda del Cheremiss Kozla-ia (espíritu del bosque), tan alto como un pino y con un solo ojo (nótense los cíclopes griegos); tal vez sea equivalente al Bigfoot norteamericano o al Hombre de la Montaña de los japoneses (K). Otro equivalente es la «Madre del Bosque», ser humano tan alto como un árbol (K). Entre los calmucos, en los tiempos primordiales el ser humano había sido gigantesco e inmortal (o podía vivir decenas de miles de años), pero con el tiempo tanto su talla como su esperanza de vida disminuyeron, hasta llegar al día de hoy (K). Entre los tártaros del Altai, Tyurun-Muzkay era un «matador de gigantes», seres creados por el

malvado Erlik (K). Los inuit hablan de una raza de gigantes llamados *Tornit* (M). El gigante Samir-Kazan, o Salir-Kazan, de los turcos baraba y tara, parece ser el señor de las aguas profundas y lucha, en ciertas versiones, con el héroe Ak-Kobok (espuma blanca) (T).

3.1.1. Los dos hermanos Bagadjimbiri crearon a los humanos a partir de dos hongos. Los hermanos, con el paso del tiempo, se convirtieron en gigantes. Fueron derrotados por el hombre-gato y su tribu. Dilga, la diosa de la Tierra, ahogó a los asesinos, inundando la tierra con la leche de sus pechos. Finalmente resucitó a los hermanos (M). Entre los tiwi del Norte de Australia, existe la figura de los *papinijuwaris*, gigantes de un solo ojo que viven en una gran cabaña donde acaba el Cielo. Se alimentan del cuerpo de los muertos y de la sangre de los enfermos (en este último caso se hacen invisibles y no dejan rastro de su acción). Las estrellas fugaces son ellos cuando vuelan por la noche, con una antorcha en una mano y una porra en la otra (R, 37).

3.2.1. En Nueva Guinea se dice que Suspain (la primera mujer), creada a partir de la costilla del primer hombre, tuvo dos hijos: uno era negro y de poca estatura (Manup) y otro blanco y de alta talla (Kulabob) (F, 335). En las islas Fiji, en concreto, en la isla de Rotuma, se habla de varios gigantes que fueron vencidos y muertos por los humanos (J). Los Mu son una raza de pigmeos míticos de gran fortaleza y con poderes mágicos, entre los papúes de Nueva Guinea (M).

3.3.1. En la isla polinesia de Kauai el gigante Limaloa se hizo amigo del «trickster» polinesio Kamapuaa (E, 222). En la Polinesia hablan de unos pigmeos llamados *menehune*, en dura pugna con los polinesios más altos (F, 151). En Samoa existe la tradición de una guerra entre los Sa-Tangaloa (los Dioses del Cielo) y una banda de gigantes que vivía en la Tierra; algunos de éstos tenían nombres como Losi, Le-Fanonga, etc. Los gigantes salieron victoriosos, y bajaron del Cielo alimentos anteriormente reservados a los dioses, como el taro, el coco, el kava, etc. (J). En el archipiélago Tuamotu los gigantes son llamados *hivas*; en concreto se habla de un *hiva*, de nombre Patira, que raptó la hermosa mujer de Moeava, el mejor guerrero del archipiélago (J). Los maoríes también hablan de gigantes; la isla sur de Nueva Zelanda habría sido habitada por una raza de gigantes llamada Kahu-tupua (o Kahui-Tipua), que podían saltar de montaña en montaña y beber ríos enteros. Tenían como mascotas perros gigantes con dos cabezas (J). En Samoa se habla de un ogro, de nombre Gaugatolo (curioso parecido al Gargantúa céltico), que aterrorizaba a todo el archipiélago (J). En Nueva Zelanda también se conoce una «ogresa» de nombre Houmea, con un hambre insaciable (J).

4.1.1. Shu, en Egipto, es considerado un «atlas» que sostiene la bóveda de los Cielos (Nut) (C, 556). Según el Libro de los Muertos egipcio, en el Campo de Juncos, región situada en el Amenti (paraíso de los bienaventurados), los espíritus son altos de nueve codos (cuatro metros y medio), lo que expresa una referencia mítica a los gigantes (F, 316). En Egipto, el dios enano Ptah es asociado al gigante Tatunen, pasando a formar la deidad compuesta Ptah-Tatunen; Herodoto (III, 37) dice de Ptah-Bes que es un gran dios que es a la vez gigante y enano (F, 316). El dios Bes, al igual que Ptah, es representado como un enano patizambo (F, 316). Del cuarto rey de la segunda dinastía egipcia, Sesocris, se decía que tenía cinco codos de altura (dos metros y medio) (F, 317).

4.2.1. En el mito yoruba, en tiempos de la Creación la Tierra estaba poblada por gigantes (C, 448). Owuo (muerte), entre los krachi de Togo, era un gigante caníbal (H).

5.1.1. En el Caribe existe el mito de Marocael, que fue convertido en piedra por el Sol (M). Entre los arahuacos existe el mito de Ayots, uno de los hijos de Yato'Yos, el creador supremo. Era una divinidad malévola y gigante que transformaba a la gente en piedras. También existían gigantes caníbales (V).

5.2.1. Dzoavits es un gigante caníbal en la mitología de los shoshones de Nevada (Norteamérica) (C, 164). Ga Oh, entre los iroqueses de Norteamérica, es un gigante que gobierna los vientos (C, 212). Entre los indios de los bosques de Norteamérica, Gluskap, un «trickster», combatió a los gigantes de piedra (C, 221). Qamaye, entre los bella coola del Noroeste del Canadá, durante los tiempos de la Creación, libró una batalla contra los gigantes (C, 509). En el mito de la Creación de los indios pueblo (Arizona y Nuevo México), Madre Tierra creó primero a las serpientes, luego a los monstruos, y después a dos gigantes gemelos (E, 268). Los indios chipewa, de habla algonquina, tienen historias en las que se habla de sus luchas contra gigantes caníbales (E, 281). En la mitología de los arikara del río Missouri (originarios del moderno estado de South Dakota), Nishanú adopta el papel del dios creador. Éste produjo una raza de gigantes, seres perversos a los que destruyó en un Diluvio (excepto a unos cuantos, a los que convirtió en granos de maíz y guardó en una caverna) (F, 177) (S). Los indios hopi identifican a dos gigantes gemelos como los dos guardianes del Polo (G, 297). Los creek llaman *memekweciwat* a los pigmeos (nótese los *menehune* polinesios) (F, 151). Los algonquinos llaman *kewawkqu* a los gigantes (F, 152). Los *chenoo* son gigantes de piedra, que están en lucha permanente. Pueden ser domesticados o manipulados por los «hombres medicina» (M). Entre los apaches, Child of the Water mata a un gigante (S). En Norteamérica hay una gran tradición de «enanos». Entre los ojibway se los llama *maymaygwaysiwuk*; viven en las rocas y se mueven por las zonas agrestes. Entre los wyandot se piensa que son tan viejos como para recordar el Diluvio. Entre los mic mac se dice que los enanos (a los que llaman *pukalutumush*) son los creadores de los antiguos petroglifos. Los pueblo los llaman *Towa É* (pueblo pequeño) (S). En un relato de los inuit, Raven es llamado *Wigyét* (gigante) (S). Entre los algonquinos, Windigo es un gigante caníbal (S).

5.3.1. Mixcoatl, entre los aztecas, aparecía a veces como un gigante, y era dios de la caza (C, 396). Hunapú y Xbalanqué, en el mito maya, matan a gigantes (Vucub-Caquix, Zipacná, Cabracán) (D, 215) (G, 148) (V). El gigante Orión tal vez fuera denominado, entre los aztecas, con el nombre de Atlahua, siendo un dios arquero (de *atlatl*, flecha) y de las aguas (*atl*) (G, 52). En el mito azteca se dice: «El segundo Sol que hubo estaba bajo el signo de 4 Ocelotl (cuatro-tigre)... En él sucedió que se hundió el Cielo; entonces el Sol no caminaba de donde es medio día y luego se oscurecía; y cuando se oscureció, la gente era comida. En este Sol vivían gigantes» (G, 148). Entre los mayas, los enanos (los *saiyam unicob*), que convivían con los gigantes en el primer mundo, construyeron las grandes ciudades mayas (ahora derruidas). Fueron convertidos en piedra cuando apareció el Sol en la Tierra (hasta entonces las gentes vivían en la oscuridad). Su mundo fue destruido por el primer Diluvio, llamado *haiyococab* (agua sobre la Tierra) (S). Los gigantes del primer Sol azteca se llamaban *quinametzin* (V). Las pirámides de Teotihuacan eran tumbas de gigantes, según los aztecas (V).

5.4.1. En Bolivia, Viracocha creó un mundo de oscuridad habitado por una raza de gigantes, y luego acabó con ellos por medio de un Diluvio (B, 468) (C, 650) (E, 295) (V). El-Lal, entre los patagones, que enseñara al género humano el uso del fuego, fue un «matador de gigantes» (mató asimismo al «rey de los gigantes», de nombre Goshy-e) (M). Bochica, entre los indios chibcha y muisca de Colombia, es —según algunos relatos— un gigante; a veces se lo confunde con un atlas que sostiene la bóveda celeste (C, 95). Juan de Castellanos, en un poema acerca de los indios que viven en Manoa, escribe lo siguiente: «De los pigmeos que la fama siembra / captivaron un macho y una hembra» y «salvaje más crecido que gigante / y cuyas proporciones y estatura / eran según las pintan en Atlante» (F, 591). En la región andina los gigantes reciben el nombre de *karis* (G, 147). Cerca de Atacama, en Chile, existe una figura humana gigantesca trazada en el suelo; es conocida como «gigante de Atacama» (U, 62). Los guari dicen que sus ancestros llegaron a sus tierras, en el Centro del Perú, desde el Océano Pacífico (o bien

desde Tihuanaco). Tienen como patrón a un gigante llamado Huari, que vivía en las cuevas (V). Los chibcha de Colombia tienen un equivalente del Atlas griego: Chibchacum, sobre cuyas espaldas descansa el mundo (V). Entre los ona y yahgan de la Patagonia se dice que el héroe El-Lal luchó contra los gigantes con éxito (V). En Tihuanaco se dice que algunas de sus estatuas son gigantes petrificados (V). Entre los tukano hablan de un pigmeo pintado de rojo llamado Vai-Mahse, que es el espíritu tribal de los bosques y de la caza (V).

MITO: HÉROE CIVILIZADOR

Véase la Tabla 9 y el Mapa 9.

Bibliografía:

A: James George Frazer. *La rama dorada*. Fondo de Cultura Económica, 2019. **B**: Donna Rosenberg. *World Mythology*. NTC Publishing, 1994. **C**: Kenneth McLeish. *Myths and Legends of the World*. Bloomsbury, 1998. **D**: Nadia Julien. *Enciclopedia de los mitos*. Robin Book, 1997. **E**: Arthur Cotterell (coordinador). *Encyclopedia of World Mythology*. Parragon, 1999. **F**: José Luis Espejo. *Los hijos del Edén*. Ediciones B, 2010. **G**: José Luis Espejo. *Ecos de la Atlántida*. Editorial Base, 2018. **H**: Patricia Ann Lynch. *African Mythology A to Z*. Facts on File, 2004. **I**: Jeremy Roberts. *Japanese Mythology A to Z*. Chelsea House, 2010. **J**: Robert D. Craig. *Handbook of Polynesian Mythology*. Abc-Clio, 2004. **K**: Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Uno Holmberg: Volumen III. *Fino-Ugrit, Siberian*. Cooper Square Publishers, 1964. **L**: Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Arnott McCulloch; Jan Machal: Volumen III. *Celtic, Slavic*. Cooper Square Publishers, 1964. **M**: J.A. Coleman. *The Dictionary of Mythology*. Arcturus, 2007. **N:** Stephen Oppenheimer. *Eden in the East*. Phoenix, 1998. **O:** Alessandra F. Caputo Jaffé. «Continuidad y cambio en el arte indígena de Venezuela». *Tesis doctoral. Universitat Pompeu Fabra*, 2013. **P:** Arthur Cotterell. *The Encyclopedia of Mythology (Norse, Greek & Roman, Celtic)*. Anness, 2001. **Q:** Rachel Storm. *The Encyclopedia of Eastern Mythology*. Anness, 1999. **R:** David M. Jones; Brian L. Molyneaux. *The Mythology of the Americas*. Anness, 2001. **S:** Jean Chevalier, Alain Gheerbrant. *Diccionario de los Símbolos*. Herder, 2007.

Héroe civilizador	EUROPA				ASIA						OCEANÍA			ÁFRICA		AMÉRICA			
	SUR 1-1	OESTE 1-2	ESTE 1-3	NORTE 1-4	PROX. ORIENTE 2-1	INDIA CEILÁN 2-2	CHINA TÍBET 2-3	JAPÓN COREA 2-4	SUDESTE ASIA 2-5	SIBERIA ÁRTICO 2-6	AUSTRALIA 3-1	MELANESIA 3-2	POLINESIA MICRONESIA 3-3	EGIPTO 4-1	ÁFRICA SUBSAH. 4-2	CARIBE 5-1	NORTE-AMÉRICA 5-2	CENTRO-AMÉRICA 5-3	SUD-AMÉRICA 5-4
1. Modelo clásico (Agricultura, ganadería, artes de la civilización)	X	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
2. El fuego	X				X				X	X	X		X		X	X	X	X	X
3. Otros			X	X	X	X	X				X		X		X		X	X	

Temas principales:

Héroe Civilizador: (1-1), (1-2), (2-1), (2-2), (2-3), (2-4), (2-5), (2-6), (3-1), (3-2), (3-3), (4-1), (4-2), (5-1), (5-2), (5-3), (5-4).
El portador del fuego (mito de Prometeo): (1-1), (2-1), (2-5), (2-6), (3-1), (3-3), (4-2), (5-1), (5-2), (5-3), (5-4).
Héroe cultural y Diluvio: (2-3), (2-5), (3-1), (3-3), (4-2), (5-3), (5-4).
Héroe cultural como serpiente-dragón (o pez): (1-1), (2-1), (2-5), (3-2), (5-3), (5-4).
El «trickster», héroe cultural: ((1-1), (3-3), (4-2), (5-2).

Análisis:

Después de la creación del género humano, los mortales carecían de entendimiento, siendo unos meros muñecos de arcilla sin sensibilidad, raciocinio o consciencia. Fue necesario que se les dotase de «aliento de vida» para acabar la obra. Sin embargo, durante milenios aquéllos tuvieron que enfrentarse a las duras condiciones del entorno con recursos muy escasos. Sólo se verían capaces de doblegarlas, y de imponer sus propias reglas, a través de las ciencias y las artes; que son, en cierto modo, las bases de la Civilización. En una primera etapa, los conocimientos serían obtenidos por el mecanismo de «prueba y error»; pero en un momento dado parece como si el reloj de la Historia comenzara a ir más rápido, quemando etapas a velocidades vertiginosas. Los estudiosos denominan a dichas «rupturas» en la evolución de la Historia como «Revoluciones»: Revolución Neolítica, Revolución Industrial, Revolución Digital. Nadie sabe cómo ni por qué tuvo lugar la primera de esas «Revoluciones». Pero significativamente la agricultura aparece casi simultáneamente en diversas partes del mundo. Según *The Times Archaeology of The World,* hacia el 8500 a.C. en Perú, hacia el 8000 a.C. en Palestina, y hacia esas mismas fechas en el Sur de China. La única excepción la encontramos en los valles altos de Nueva Guinea (en el Sudeste de Asia), donde se podría haber practicado la agricultura desde tiempos muy anteriores. Se trataría de una producción local de taro (un tubérculo) en los valles altos de esta isla; dichos cultivos estarían acompañados de canales de riego, lo que demostraría que no era un «experimento», sino una práctica ya asentada y corriente en ese tiempo y lugar. Éste es uno de los mayores enigmas de la Prehistoria. En palabras de Robert J. Braidwood (*El hombre prehistórico*): «¿Por qué se dio primero en el Cercano Oriente la producción eficiente de alimentos? ¿Por qué sucedió de manera independiente en el Nuevo Mundo y, además, sólo poco después? ¿Por qué sucedió lo mismo en el Lejano Oriente?». Desde mi punto de vista, sólo la hipótesis conocida como «difusionista» puede explicar esta circunstancia: un grupo de población pudo haber difundido por todo el planeta las bases de la Civilización, tal como la entendemos en el día de hoy.

Es un hecho evidente que hace unos 11.000 años se produjo en el llamado Creciente Fértil un cambio importante; pero en palabras de Jacques Cauvin (*Naissance des divinités, naissance de l'agriculture*) no existen pruebas incontrovertibles del origen de la agricultura en el área. Por otra parte, es harto curioso que ésta apareciese casi simultáneamente, hace 10.000 años (aproximadamente), en lugares tan alejados, y aparentemente aislados entre sí,

como América, el Creciente Fértil y China (véase más arriba). Se ha aducido que ello sería producto de unos cambios parecidos en las condiciones ecológicas como consecuencia del fin de la última Era Glacial. Sin embargo, no todas las sociedades participaron de las «bondades» de la llamada «Revolución Neolítica». Muchas culturas han sido «paleolíticas» hasta fechas relativamente recientes (y aún queda algún caso aislado). Jacques Cauvin insiste en la escasa capacidad de convicción de la tesis «ambientalista» para explicar los inicios de la agricultura, de acuerdo con el «paradigma» expuesto por Gordon Childe (la llamada «Revolución Neolítica»): «Mureybet [un yacimiento de Oriente Próximo], lugar de transición, nos informa sobre tres puntos esenciales: la ausencia de presión biológica en favor de nuevas estrategias [la agricultura], la significación social de la evolución demográfica local, y el origen manifiestamente cultural de la nueva agricultura» (página 92).

La nueva estrategia productiva (la agricultura) está anticipada, según Jacques Cauvin, por la llamada «revolución de los símbolos» (éstos, un hecho cultural, se anticipan en milenios a los avances productivos). ¿Acaso ello es indicativo de una «influencia foránea», fruto de la inmigración de Prometeos provenientes de un lugar desconocido? Ésta es la opinión de Eduardo Ripoll en su obra *Prehistoria e historia del Próximo Oriente* (página 99): «Aparte de los ya señalados hallazgos de Heluan, no se conoce en Egipto un período mesolítico bien definido. La existencia de un hiato entre el Paleolítico y el Neolítico hace pensar en que éste pudo llegar de fuera ya formado y disolver la antigua civilización ya asimilándola, ya arrinconándola o haciéndola desaparecer». Otros arqueólogos de renombre parecen confirman el origen foráneo de la Civilización. Por lo que se refiere a la cultura sumeria, en el sur de Iraq, C.L. Woolley dice así en su obra *Ur, la ciudad de los caldeos*: «Las leyendas sumerias que explican los comienzos de la civilización en Mesopotamia parecen implicar un influjo de gentes del mar, que no pueden ser sino los sumerios mismos». Los sumerios, así pues, pudieron llegar al sur de Iraq desde el mar. Es más, arribaron con una civilización prácticamente conformada: «Durante todo el período representado por el crecimiento de montones de desechos... y por el cementerio primitivo, la civilización material del pueblo, por lo menos en su aspecto doméstico, había cambiado notablemente poco». Al contrario, como sucede en Egipto, la evidencia arqueológica muestra que la civilización sumeria ya había alcanzado su zenit antes de que se fundara la primera dinastía. No son los únicos. Luca y Francesco Cavalli Sforza, en su libro *Qui som? Història de la diversitat humana* (páginas 149-150), se preguntan si los habitantes de las regiones donde se alzan los grandes megalitos, en Europa, los construyeron por sí mismos, o si «una gente capaz de construirlos había llegado a estas regiones, y había establecido buenas relaciones con los locales, o quizás los había sometido con la fuerza de las armas. En cualquier caso les habrían convencido, u obligado, a ayudarlos a construir estas grandes construcciones, que tenían funciones de vivienda y de defensa, y tal vez también religiosas, políticas y astronómicas». Éste, desde mi punto de vista, sería el caso de Göbleki Tepe.

Un hallazgo relativamente reciente parece demostrar que los que esparcieron las semillas de la Civilización por todo el mundo, en lugares aún sujetos a formas de vida primitivas (paleolíticas), serían una casta avanzada de sacerdotes y reformadores que se impusieron, de buen grado o por la fuerza, a los aborígenes de las tierras en las que se asentaron. Hasta fechas muy recientes no hemos tenido pruebas que corroboraran esta teoría, pero a finales del año 2008 la cosa cambió. Se hicieron públicos los resultados de las excavaciones del arqueólogo alemán Klaus Schmidt. El año 1994 este investigador, miembro de la Universidad de Heidelberg (y posteriormente, en 2001, del Instituto Arqueológico Alemán), con la colaboración del Museo Sanliurfa de Turquía, realizó unas excavaciones que, catorce años después, han revolucionado la interpretación de los «orígenes de la Civilización». A unos quince kilómetros al noroeste de la ciudad turca de Urfa (o Sanhurfa, como también se la conoce), sacó a la luz un complejo arqueológico con al menos 11.500 años de antigüedad (aunque se estima que sus inicios podrían ser anteriores). Esta datación ha sido realizada a partir del empleo del radiocarbono, por lo que su fiabilidad está fuera de toda duda. El yacimiento se sitúa en un montículo que sobresale unos 17 metros sobre la superficie (de ahí su

nombre, Göbleki Tepe, que en turco significa «montículo en forma de barriga»). Se han descubierto cuatro estructuras circulares u ovaladas conformadas por monolitos con grabados de animales y de simbología diversa, con un diámetro de entre 10 y 30 metros, aunque los estudios geofísicos apuntan a la existencia de dieciséis estructuras similares aún no excavadas. El problema es que este yacimiento se anticipa en mil años a las primeras evidencias de agricultura en la zona. Y en seis mil años al que se creía —equivocadamente— el monumento de piedra más antiguo del mundo: Stonehenge.

Este conjunto de *tholos*, o templos circulares (todo sea dicho, en extremo parecidos a las *taules* de la cultura talayótica menorquina, del 7 milenio a.C.) fue realizado por un pueblo que no había domesticado los animales de granja, que desconocía la agricultura, que no fabricaba cerámica... Por un pueblo que practicaba una economía cazadora-recolectora. Nos encontramos ante una anomalía similar a la del enigmático pueblo Jomon (véase más abajo), pero con características diferentes: el yacimiento de Göbleki Tepe (Turquía) sería contemporáneo al monumento sumergido de Yonaguni (sur de Japón), no muy lejano al ámbito cultural Jomon, que ha aportado los más antiguos restos de cerámica encontrados hasta la fecha (13.000 años aprox.), en una sociedad asimismo cazadora-recolectora. Si bien, volvemos a insistir, en Turquía el empleo de la cerámica es muy posterior que en la cultura Jomon. En definitiva, como afirma Ian Hodder, de la Stanford University: «Todo ello demuestra que los cambios socioculturales vinieron primero, y la agricultura después». Lo que sugiere un nuevo enfoque en relación al estudio de los orígenes de la Civilización, pues la evidencia empírica demuestra que antes de ser implantada una auténtica sociedad agraria (es decir, Neolítica) llegaron los sacerdotes, que con la «cooperación» (no sabemos si voluntaria u obligada) de una mano de obra numerosa, alzaron los templos. Más adelante se desarrolló la agricultura, la ganadería, y el resto de las artes civilizatorias (la cerámica, la metalurgia, la producción textil, etc.). La arquitectura y la religión organizada (el templo de Göbleki Tepe y la casta sacerdotal que lo regentaba) se anticiparon a la llamada Revolución Neolítica.

En definitiva, la Civilización es algo más que la práctica de las técnicas productivas; ello incluye también el uso del Derecho, la práctica de una Religión (o culto), y el desarrollo de la escritura y de las artes en general. La Civilización es, pues, un «regalo de los dioses», que permite al ser humano superar un estado de salvajismo para pasar a convertirse en un ser complejo, autoconsciente y racional. Los «héroes civilizadores», en todos los casos, son personajes foráneos, ligados —o no— a la divinidad, que viajan por el mundo y, una vez acabada su labor, retornan por donde vinieron (generalmente, por el mar). En algunos casos están asociados a un grupo totémico, que podríamos llamar «de la serpiente», del «dragón», o de la «serpiente emplumada». Aunque en este aspecto hay variaciones (los mayas asocian a su héroe, Tohil, con un murciélago). En ocasiones actúan a modo de «tricksters» (de burladores), puesto que arrebatan los conocimientos a los dioses para cederlos a los mortales; en algunos casos (el paradigma es el mito de Prometeo) el dios inmortal castiga al intermediario, hasta ser liberado por el héroe «mata-monstruos» (en este caso Hércules, el cual acaba con vestigios del «caos» primigenio, simbolizados por los dragones, los gigantes y otros seres dañinos). Pero aunque el propósito del «Prometeo de turno» sea acabar con el salvajismo y la barbarie (el canibalismo, las guerras intertribales, etc.), también se da el caso de que los mortales pervierten estos conocimientos, y hacen mal uso de ellos. Lo cual da origen al «castigo divino»; es decir, al Diluvio. Sea como sea, entre la llegada del «héroe cultural» y el Diluvio no pasa mucho tiempo. (A veces el «héroe civilizador» llega antes, y en ocasiones después, del Diluvio.)

Con variaciones, existen varias versiones en la Mitología Universal acerca del mito del «héroe civilizador» (Osiris en Egipto, Oannes entre los mesopotámicos, Quetzalcoatl entre los aztecas, Viracocha entre los andinos, etc.). En todos los casos este personaje es presentado como un benefactor de la Humanidad. El mito de Prometeo pertenece a la tradición griega. Según parece Zeus provocó un Diluvio sobre la Tierra con la intención de exterminar la raza humana. Fue Prometeo quien, conocedor de las intenciones del dios del Olimpo, avisó de ello a

su hijo Deucalión (equivalente al Noé bíblico según la mitología griega), y así pudo salvarse (él y su esposa Pirra) construyendo una embarcación. Prometeo enseñó a los hombres la labor de los campos y la cría de los animales, así como las artes de la predicción del tiempo o del establecimiento del calendario, muy útiles para la agricultura. Pero es conocido sobre todo porque, burlando la guardia de Zeus, robó el fuego del Olimpo —cuya naturaleza y existencia era guardada como un valioso secreto por los dioses— y se lo entregó a los hombres. De este modo éstos ya no tuvieron que comer la carne cruda, pudieron forjar los metales, calentarse cuando tuvieran frío, y además defenderse y diferenciarse de las fieras.

El mito de Prometeo pone de relieve una importante cuestión: nos da noticia de una deidad que facilita a la Humanidad el saber y la ciencia. En varios corpus mitológicos observamos la misma constante: el conocimiento no es algo que el hombre se labra por sí mismo, sino que es recibido del exterior. Mircea Eliade hace referencia a los «héroes civilizadores», tal como son descritos por los karuk de California: «Los karuk modernos, por no saber cómo verter esta palabra [*ikxareyavs*, algo así como "los habitantes primitivos antes de la llegada de los indios"], proponen traducciones tales como "los príncipes", "los jefes", "los ángeles"... No permanecieron con ellos salvo el tiempo necesario para darles a conocer y poner en funcionamiento todas las costumbres, diciendo a cada paso a los karuk: "He aquí como harán los humanos"» (*Lo sagrado y lo profano*, página 88).

Los incas informaron a los españoles de que algunos de los monumentos colosales que abundan en su país fueron erigidos por una raza de dioses blancos, barbudos y de gran estatura, que vivieron allí antes de sus tiempos. Describían a estos soberbios arquitectos de estructuras ciclópeas como hombres sabios y pacíficos educadores, que —llegados a sus tierras muchos siglos atrás—, habían enseñado a sus ancestros los fundamentos de la agricultura, de la construcción, y de las buenas costumbres. Esta raza de fabulosos constructores estaba encabezada por Viracocha, autoproclamado «hijo del Sol». Él y sus seguidores vestían largas túnicas, hasta los tobillos, y calzaban sandalias. En las estatuas pétreas de Tiahuanaco estos «apóstoles civilizadores» son representados con alas, a la manera de los ángeles del mundo semítico. Los aztecas hicieron una descripción similar a los hombres de Cortés acerca de Quetzalcoátl y sus huestes: hombres blancos y barbudos, vistiendo largas túnicas. Los etnólogos y antropólogos tradicionales se niegan a dar crédito a este tipo de relatos, considerando que menoscaban el protagonismo o el mérito de las poblaciones aborígenes en la conformación de sus civilizaciones. Pero esta percepción se contradice con la realidad: no sólo en el Nuevo Mundo existen elementos para pensar que la Civilización vino de fuera.

En el conjuro CLXXV del Libro Egipcio de los Muertos leemos lo siguiente: «¡Oh Thoth! Respóndeme, ¿qué sucedió con los dioses que Nut dio vida en otro tiempo?... Han engendrado guerras, desencadenado desastres, cometido calamidades, creado demonios, hecho estragos y destrucciones; pero también, al lado de estas Obras del Mal, realizaron grandes cosas». ¿Quiénes eran esos dioses de otros tiempos, que realizaron grandes cosas? ¿Los *bhrigus* de la mitología hindú, seres mitológicos que, como Prometeo o el maya Tohil, descubrieron el fuego y luego lo trajeron a los hombres? ¿Los espíritus *nimis* que enseñaron a los aborígenes australianos a pintar sus célebres pinturas sobre roca, conocidas como *wandjina*? ¿Los *rutenu* egipcios, personajes pelirrojos con ojos azules, tal vez de raza escítica, que estarían en la base de la estirpe de Osiris, dios civilizador por excelencia? ¿Los «ángeles caídos» hebreos (Azazel, Semjaza, Armaros, etc.) que, como Prometeo, revelaron a los hombres los secretos eternos que fueron preservados en el Cielo, y que al igual que el titán griego, recibieron en la Tierra un severo castigo?

Osiris es un ejemplo típico de dios civilizador: éste rescató a los egipcios del salvajismo, les enseñó las artes agrícolas, les dotó de buenas leyes, y les inculcó la veneración a los dioses. Según la leyenda, antes de él los egipcios eran caníbales. Y no sólo eso: viajó por todo el mundo para difundir las bendiciones de la Civilización por los lugares más remotos: «Siendo de talante benefactor, y deseoso de gloria, reunió un gran ejército, con la intención de visitar

toda la Tierra habitada y enseñar a la raza humana cómo cultivar la viña y sembrar trigo y cebada…» (Diodoro, libro I, párrafo 17). Hermes era su consejero, y gracias a su prudencia Osiris destacó entre los otros reyes; Hércules sería su «hombre de confianza» (el jefe de sus guerreros). Isis era su consorte. Y según los sacerdotes egipcios, desde Hércules (contemporáneo de Osiris) hasta los días de Solón (2.600 años atrás, a fecha de hoy), habían pasado más de 10.000 años. Herodoto, que equipara Osiris con Dioniso, dice en el libro II de su *Historia* (párrafo 145): «De todos ellos [los dioses olímpicos] los egipcios aseguran tener conocimiento, arguyendo que siempre han calculado los tiempos y los han registrado por escrito… Los años entre Dioniso y [el faraón] Amasis… son calculados por los egipcios en al menos 15.000». En definitiva, Osiris (o Dionisos, si es que constituyen en realidad un mismo dios) habría vivido antes del Diluvio, remontándose muy atrás en el tiempo.

En el mito mesopotámico encontramos la historia de los «siete sabios»: Ea, el equivalente babilónico del sumerio Enki (dios de las aguas dulces y de la sabiduría), en los tiempos previos al Diluvio, envió siete sabios divinos en forma de hombres-peces desde el Apsu (océano de agua dulce subterránea) a los habitantes de la Tierra, para enseñarles las artes de la Civilización. Tras ofender a los dioses, fueron devueltos al Apsu (el lugar de donde provenían). En el mito de Erra, Marduk pregunta: «¿Dónde están los Siete Sabios del Apsu, los puros peces *puradu*, que, como su señor Ea, están dotados de una sublime sabiduría?» (Gwendolyn Leick, página 151). Según Moreau de Jonnés (*Los tiempos mitológicos*, página 137) Beroso afirma que el dios-pez Oannes enseñó a los antepasados de los caldeos el conocimiento de las letras, el arte de edificar ciudades y el cultivo del suelo. Este mismo Oannes, héroe cultural de raigambre mesopotámica, podría estar en la base del nombre hebreo *Ioannes* (Juan), o, podría ser el mismo Enós hebreo (más conocido como Enoc, o Metatrón), supuesto autor del célebre *Libro de Enoc* y, según la tradición judaica, contemporáneo del Diluvio. Sería equivalente asimismo al sumerio Enki, al árabe Idris, al Thot (o Hermes Trimegisto) de los egipcios, o al Hesperus de los griegos. Sobre éste dice Diodoro (libro III, párrafo 60): «Este rey (Hesperus), habiendo en una ocasión subido a la cima del monte Atlas, fue arrebatado súbitamente por fuertes vientos mientras estaba realizando sus observaciones de las estrellas, y nunca más se le volvió a ver». Nótese la similitud de esta anécdota con el final que tuvo el sabio y virtuoso Enoc hebreo.

Imaginemos qué imagen podría tener para un pueblo primitivo la llegada de individuos, de origen desconocido, que aportasen cultura, ciencia, técnica y conocimiento. Serían sin duda considerados y recordados como verdaderos héroes o dioses benefactores. Su presencia sería entendida como una especie de regalo de los dioses. ¿Pueden tener algo en común las diferentes versiones del mito del héroe civilizador? ¿Puede ser su origen, si no común, sí equivalente? ¿Podríamos considerarlo, una vez más, un ejemplo de la «memoria oral» de los pueblos? ¿Corrobora de este modo, el mito del héroe civilizador, una posible difusión de una tradición remota a lo largo y ancho del mundo? Pierre Honoré, en su obra *La leyenda de los dioses blancos*, alude a la existencia de «prometeos» que llevaron la civilización a América: Quetzalcoatl, Viracocha, Kukulkán o Bochica (entre aztecas, incas, mayas y chibchas, respectivamente) son diversas expresiones de dichos «héroes civilizadores». Estos hombres blancos, barbudos (que hablaban un idioma diferente al del pueblo amerindio), enseñarían a los nativos americanos todas las ciencias, las buenas costumbres, las leyes, y la agricultura. Es más, incluso en la espesura de la Amazonia podríamos encontrar a algunos de sus descendientes: sería el caso de los indios motilones, en la selva de Venezuela. (Este pueblo caucasoide estaba acompañado por individuos de razas mongoloide y negroide. Ello es evidente si analizamos las estelas de los llamados «danzantes» de Monte Albán, en México; o las cabezas gigantes olmecas con rasgos africanos. También se ve esta variedad racial en las terracotas de la cultura moche, que incluyen individuos de las tres razas antedichas, según H.D. Disselhoff. Y asimismo en algunas figurillas del estado de Guerrero, en México, descritas por Alexander von Wuthenau. Según sus propias palabras, aquí aparecen tipos raciales caucasoides, sinoides, negroides y camitas. En definitiva, «los prometeos» no cumplían un patrón racial único, sino que constituían individuos de distintas razas.)

Es significativo que la mayoría de pueblos del mundo indiquen, a veces de forma clara, y en ocasiones de forma velada, que la Civilización no nació por generación espontánea, sino que vino de «fuera». No sólo en América (Viracocha, Quetzalcoátl) existe el mito del Prometeo que trae la Civilización: también en Europa (en Grecia, por supuesto), en África (entre los fali del Camerún), e incluso en el mismo corazón del Creciente Fértil, como es Mesopotamia. Allí, como ya sabemos, existe el mito de Oannes, y el de aquellos hombres-pez que, desde el Apsu, les otorgaron las distintas artes de la Civilización como un don divino. Así pues, ¿quiénes eran estos sacerdotes, que en distintas partes del mundo derrocharon a manos llenas grandes recursos para levantar soberbios monumentos ciclópeos o megalíticos, en comunidades marcadas, aún entonces, por formas de vida prehistóricas y, en todo caso, primitivas? ¿Tal vez los «héroes civilizadores»? Los sumerios hablan de los Annedotus, que venían del mar, y que enseñaron a sus antepasados las artes de la civilización. Los egipcios mencionan a Osiris, los griegos a Prometeo, y los aztecas a Quetzalcoatl. No importa en qué contexto nos situemos, en este planeta, siempre los encontraremos, de un modo u otro. Y habitualmente llegan en tiempos inmediatamente anteriores o posteriores al Diluvio.

Por lo que sabemos del estudio del *corpus* mitológico, una de las misiones del «intermediario» (o mensajero) de los dioses es implantar entre los pueblos que coloniza (o visita) una serie de conquistas culturales o tecnológicas. Según el Popol Vuh maya, un personaje con estampa de murciélago, representante de la «serpiente emplumada», enseña a los mayas a construir «taladros de fuego»; Manco Capac instruye a los andinos en el cultivo del maíz; y Triptólemo (en un carro arrastrado por dragones, símbolo equivalente a la «serpiente emplumada» americana) es un difusor de las bondades de la agricultura. En el Matsya Purana se nos dice que Ila (no como hija, sino como hijo) sucedió a su padre Manu, superviviente del Diluvio, y llevó a cabo un viaje de conquista por todo el mundo. Tal vez este «superviviente» fue uno de aquellos «héroes culturales» que, según Alejandro Polyhistor, recuperaron los restos de la cultura que se habían podido preservar del desastre (del Diluvio), para difundirlos de nuevo entre los pueblos: «Les haría dirigirse a Babilonia y buscar los escritos en Sippara para darlos a conocer a toda la Humanidad». En la tradición hebrea también existe la leyenda según la cual los antecesores del Diluvio protegieron sus conquistas culturales antes de que tuviese lugar la gran catástrofe: «[Los descendientes de Set] fueron también los inventores de esa especie particular de sabiduría relativa a los cuerpos celestes y a su orden. Y para que sus invenciones no se perdieran antes de ser ampliamente difundidas, como según la predicción de Adán todas las cosas serían destruidas primero por el fuego y luego por la violencia de una gran cantidad de agua, construyeron dos columnas, una de ladrillos y otra de piedra, e inscribieron en ellas sus invenciones» (Flavio Josefo. *Antigüedades*, I, II, 3).

Los mitos:

1.1.1. Hermes (un «trickster») introdujo en la Tierra muchas artes: la música, la astronomía, la escritura, y hasta la gimnasia y el boxeo (C, 257) (D, 204). Saturno, entre los romanos, enseñó a las gentes agricultura, arquitectura e ingeniería, y durante su mandato imperó la paz en el mundo (se trata de la Edad de Oro) (C, 541). Cécrope, en Grecia, fundador de Atenas, desarrolló la agricultura, la religión, y acabó con los sacrificios humanos (D, 82) (P, 84). Palamedes, en Grecia, inventó el alfabeto, así como el calendario, los pesos y las medidas (D, 299). El griego Triptólemo difundió por el mundo las bondades de la agricultura. Como en el caso del Quetzalcoatl azteca, está asociado a las serpientes aladas (su carro es arrastrado por dragones) (G, 268). Cadmo, entre los griegos, introdujo la escritura alfabética (con 16 letras) (P, 84).

1.1.2. El titán Prometeo, un «trickster», robó el fuego a los dioses para darlo a los mortales (C, 499) (D, 329) (E, 57) (F, 140). Foroneo (Grecia) descubrió la utilidad del fuego que Prometeo bajó a los mortales (D, 169).

1.2.1. Lugh inició a los humanos, entre los celtas, en las artes de la Civilización (E, 80). Ogmios, u Ogma, entre los celtas, inventó la escritura (las runas Ogham) (C, 444) (P, 154). Bres, entre los celtas, es un héroe civilizador que enseña la agricultura a los Tuatha de Danann (P, 109).

1.3.3. Entre los serbios los *ludki* son enanos benévolos. Enseñaron a las gentes a construir casas (M).

1.4.3. En la mitología finlandesa, el héroe y mago Vainamoinen es el inventor de la cítara y de la música (M).

2.1.1. En Acadia (Mesopotamia), Ea, dios babilonio, enseña al género humano las artes de la agricultura y de la ganadería (B, 196) (C, 165). Adapa, en Mesopotamia, es uno de los «siete sabios» (Apkallu) que enseñan sabiduría; toda la sabiduría fue atribuida a los «siete sabios» (C, 7) (D, 14) (F, 143). Nabu, en Babilonia, inventó la escritura (C, 404). Anu (Caldea) enseña la astronomía, la agricultura y la escritura (D, 37). Enki, dios sumerio, enseña a los humanos la Civilización (las ciencias, las industrias, la sabiduría, la magia y la medicina) (D, 141). En Sumeria, Lahar y Ashnan enseñan a los humanos el arte de la ganadería y de la agricultura (E, 17). Según Beroso, el dios pez Oannes (también conocido como Adapa) enseñó a los antepasados de los caldeos el conocimiento de las letras, el arte de edificar ciudades y el cultivo del suelo (F, 143). En la mitología sumeria se habla de Oannes, Adapa, Belo y otros «hombres peces» (llamados «annedotus», o peces «puradu»), que aportaron la civilización al mundo. Su señor era Enki (G, 50). Haoshyangha, entre los persas, fue un rey que llevó la paz y la instrucción al mundo; introdujo todas las artes de la civilización, como la irrigación, la ganadería o las labores textiles. Su hijo, Tahmuras, continuó su labor civilizadora, inventando la escritura (Q). Jamshid, en la mitología persa, es señalado como un rey –a veces confundido con Yima– que reinó durante 1.000 años, enseñando las artes del tejido, la construcción y la orfebrería (M).

2.1.2. En la mitología persa, Hoshang es acreditado como el inventor del fuego y de la metalurgia (M).

2.1.3. Eón, en Fenicia, es la primera mujer, que enseñó a los humanos que los frutos de los árboles pueden consumirse (D, 143).

2.2.1. Saravasti, en la India, es una diosa hindú de la sabiduría, consorte de Brahma; es la diosa del lenguaje, del arte y del aprendizaje, y es llamada «madre de los Vedas». Se le reputa la invención del alfabeto sánscrito. Enseñó a los humanos la escritura, la música y la ciencia (C, 539) (Q).

2.2.3. En el budismo, Manjushri es el *Bodhisattva* de la sabiduría, y uno de los miembros más importantes de su Panteón. Representa la ilustración, la elocuencia y la iluminación conseguida a través del aprendizaje (Q). Los Vedas fueron revelados a los siete grandes *rishis*, que los preservaron y transmitieron (Q).

2.3.1. Fu Chi (China) enseña a las gentes, tras el Diluvio, a cultivar la tierra, a pescar, las medidas, el calendario, el hilado de la seda, la escritura y la profecía; Nu Gua les enseña a irrigar (C, 204) (D, 171) (E, 185) (Q). Huang Di (el Emperador Amarillo) introdujo en China la escritura, además de la caza, la pesca, la rueda, la navegación, la construcción de carreteras, la moneda, la brújula, la música, la cerámica, el calendario y las leyes (C, 267) (D, 214). Shen Nong (China) inventó la agricultura, la medicina, la escritura, la acupuntura, el arado y el comercio (D, 346) (M). Hou-t'u, en China, enseñó a las gentes las artes de la agricultura (posteriormente fue deificado como el dios confuciano de la agricultura) (M). Guanyin, o Kuan Yin, en China, es una «heroína civilizadora» de la tradición budista. Enseñó a los humanos el cultivo del arroz (Q).

2.3.3. En la leyenda china, el artesano Lu Ban enseñó a sus congéneres a fabricar objetos de carpintería, y otros para la agricultura (C, 362).

2.4.1. En Japón la diosa Amaterasu enseña el cultivo del arroz (B, 374). En Corea, Tan'Gun instruye al pueblo en agricultura, medicina y buenas costumbres (E, 202).

2.5.1. Lac Long Quan (hijo del Dragón Señor de las Aguas), en Vietnam, enseñó a las gentes la agricultura y otras artes de la Civilización (E, 209). Kaboniyan, en las Filipinas, enseñó al pueblo la agricultura (M). Moyang Kapir, en Malasia, robó el bolso que contenía las reglas de la vida civilizada al feroz espíritu Moyang Melur, y entonces las difundió entre las gentes, para que no cometieran homicidios, canibalismo o incesto (Q). Surong Gunting es un héroe civilizador entre los iban de Borneo; les enseñó la agricultura, la adivinación y los ritos (Q). En Laos y el Norte de Tailandia existe el mito de que sólo tres hombres con sus familias sobrevivieron al Diluvio provocado por los Thens (dioses del Cielo), montándose en una balsa con una casa encima. Posteriormente enseñaron a las gentes la agricultura, la música, el arte textil, el calendario y cómo construir instrumentos útiles (Q).

2.5.2. En Borneo se atribuye al héroe cultural Laki Oi (nótese el nórdico Loki) la invención del fuego (M).

2.6.1. Para los siberianos del Nordeste, Cuervo enseña a las gentes a hacer vestidos con pieles, así como a hacer embarcaciones y redes para pescar (E, 137).

2.6.2. El puercoespín, entre los buriatos, es considerado un «héroe civilizador», inventor del fuego (S).

3.1.1. En Kimberley (Australia), los Wondjina, tras el Diluvio, enseñaron a los seres humanos el comportamiento civilizado (C, 661).

3.1.2. Jurumu, entre los tiwi de la isla Melville, en Australia, enseñó a los humanos a hacer fuego frotando dos trozos de madera (C, 315). En Australia, Pilirin enseñó a los humanos a producir fuego con madera (C, 613).

3.1.3. En Australia, Wagu y Biljata enseñan a los aborígenes las reglas del emparejamiento para evitar el incesto (M). Sivirri, en Australia, es inventor del tambor y de la canoa (M).

3.2.1. La diosa Jari, entre los wogeo de Melanesia, hija de la diosa serpiente Gogo, enseñó al primer humano (Kamarong) a construir cabañas, pescar, obtener comida y plantar tabaco (C, 308). En Melanesia, Kulabob fue inventor de la canoa, de la cerámica y de otras artes útiles. También son obra suya la magia, el tatuaje y la danza ritual. Su hermano Manup desarrolló las leyes y las costumbres, y era un gran cazador (G, 339).

3.3.1. Entre los maorís de Nueva Zelanda (Polinesia), Tane enseña a los mortales, después del Diluvio, el arte de hacer canoas, de pescar y de navegar, así como otras artes (astronomía, medida del tiempo, agricultura, música, leyes y mitos) (C, 522, 587).

3.3.2. En Polinesia, Maui (un «trickster» y un *shape-changer*) roba el fuego del submundo para llevarlo al mundo exterior disfrazado de pájaro. Desde entonces aquí se ha podido tener luz y comida cocinada, y en el submundo comen comida cruda (C, 378). Olifat, un «trickster» de las Carolinas (Micronesia), envía el fuego a la Tierra desde el Cielo, en el pico de un pájaro, con lo que los humanos podían usarlo frotando maderos. Olifat es hijo de Lugeilan (dios del Cielo y de la agricultura; nótese el celta Lugh), aunque en otra versión es hermano de éste, e hijo de Anula (nótese el sumerio An, o el hurrita Anu) (E, 220) (M).

3.3.3. En Hawaii se afirma que Hawai'i-loa fue, más que un «héroe cultural», un explorador que navegó por el Pacífico para encontrar un lugar de residencia. Fue él quien encontró las islas Hawaii (J). Entre los habitantes de la Isla de Pascua, fue Hotu-Matua quien descubrió estas islas (J). Otro gran explorador, de las islas Cook y de la Polinesia Francesa, se llama Ru (J).

4.1.1. Osiris, rigiendo como un rey terrenal, redimió a los egipcios del salvajismo, les promulgó leyes y les enseñó el culto de los dioses. Osiris introdujo el cultivo de los cereales entre la gente. Posteriormente marchó por el mundo difundiendo los beneficios de la agricultura y de la civilización (A, 283) (B, 161) (C, 454) (F, 143). Thot inventó todas las artes y las ciencias (astronomía, artes, geometría, ley, magia, medicina, música y escritura) (C, 603).

4.2.1. En el Zaire la leyenda de Mwindo indica que éste enseña al género humano las artes y las leyes aprendidas en el Cielo (B, 463). Entre los amazulus de Sudáfrica, Unkulunkulu enseñó a las gentes las artes de la Civilización (el fuego, la agricultura, la caza, la medicina, la música) (C, 634). Entre los dogon de Mali los Nommos eran descritos como anfibios, hermafroditas, figuras parecidas a peces; eran «héroes civilizadores» que enseñaron a los humanos (G, 164). Anansi, entre los ashanti de Ghana, además de ser dios creador (del Sol, la Luna y las estrellas), trajo a la Tierra la lluvia y el conocimiento de la agricultura (H). Naiteru-Kop, entre los masai de Kenia, fue bien o el primer humano o el primer héroe cultural, responsable de la ganadería (H).

4.2.2. En África Occidental Anansi, un «trickster», enseñó a los humanos a moler maíz, a usar el fuego y a contar historias (C, 42). Entre los boloki, en Congo, el «pueblo nube» enseñó a las gentes a hacer fuego (E, 254). Ture, un «trickster», entre los zande del Congo, lleva el fuego a los humanos (E, 255). Jok Odudu, en Uganda, Congo y Sudán, es el supremo dios creador, y asimismo enseñó a los humanos la agricultura, amén de darles el fuego (H). Entre los uduk de Etiopía, el zorro llevó el fuego a los humanos y les enseñó a hablar (H). El puercoespín, entre los kikuyu, es considerado inventor del fuego (S).

4.2.3. Entre los yoruba de Nigeria, Orunmila enseña la profecía tras el Diluvio (B, 407).

5.1.1. Guayahona y Guabonito son dos héroes culturales caribeños, entre los taíno. Enseñaron las artes de la medicina, así como otras artes (M). Entre los yekuana, el creador Wanadi envió un avatar a la Tierra, de nombre Ettewanadi, para que forjara el mundo y enseñara a los proto-humanos las principales artes de la Civilización (la canoa, la casa, y las herramientas para uso diario) (O). Bachue, entre los yekuana, fue la encargada de poblar el mundo y tuvo muchos hijos; les enseñó todo lo necesario para vivir (la caza, la recolección, el fuego y la manipulación de la piedra) (O).

5.1.2. Entre los taíno del Caribe, Yaya enseñó a los seres humanos a hacer fuego (E, 260). Entre los yekuana, los gemelos Iureke y Shikiemona roban el fuego de la rana Kawao, y posteriormente lo difunden entre los humanos (O).

5.2.1. Entre los navajo de Norteamérica, Coyote (un «trickster») enseña a los humanos el culto a los dioses, a formar comunidades, a cazar, a cultivar la tierra y a llevar una vida civilizada (C, 73). Entre los hopi de Arizona, Kloskurbeh enseña a los humanos las artes de la Civilización (C, 331). Entre los zuñi de Norteamérica, Yanauluha enseñó a los humanos la agricultura, el arte de tejer, la danza y otras artes de la Civilización (C, 672). Como en Siberia, los indios de Norteamérica tienen a Cuervo (un «trickster») como «héroe civilizador» (E, 277). En el desierto de Mojave se dice que los hermanos divinos Matavilya y Mastambo enseñaron al pueblo la cultura y el poder sagrado a los chamanes (R).

5.2.2. Entre los quinault de Norteamérica, Kwatee enseñó a los humanos a cazar y a hacer fuego (C, 342). Entre los pueblos del Noroeste de Norteamérica, Castor enseñó a los humanos a hacer fuego con yesca y pedernal (C, 574). Entre los ojibway se dice que Nanabush cruzó el Océano para robar el fuego (R).

5.2.3. En Norteamérica, numerosos «tricksters» son al mismo tiempo «héroes civilizadores» (R).

5.3.1. En México Quetzalcoatl (la serpiente emplumada) enseña a las gentes las artes de la Civilización (cultivar, hilar y hacer vestidos, fundir el oro, pintar, escribir y danzar, astronomía, escritura, medida del tiempo, etc.) (B, 494) (C, 511). Entre los mayas, Itzamná (hijo del Sol) enseñó a los humanos la irrigación, la medicina, la escritura y las artes (C, 298) (D, 215, 226) (R). Entre los mayas, Kukulkan ejerce la misma función civilizadora que el Quetzalcoatl azteca (C, 337). Entre los walapai de México, Tochopa enseñó, antes del Diluvio, las artes de la Civilización (C, 615). Votan, entre los mayas, es considerado una serpiente llegada del Este lejano. Enseñó la agricultura, la escritura, y en general las artes de la Civilización; se lo identifica a veces con Quetzalcoatl (M).

5.3.2. En México, Xolotl entregó el fuego a los humanos (C, 668).

5.3.3. Ibeorgan, entre los Cuna de Panamá, enseñó al pueblo construcción, orfebrería, y la fabricación de cerveza de maíz (M). Entre los aztecas, Cipatocnal (el primer hombre), junto con su mujer Oxomoco, son considerados los primeros brujos, los cuales inventaron la astrología y el calendario; también aportaron el maíz a la Humanidad (R). El equivalente maya de Cipatocnal es Xpiyacoc (R).

5.4.1. En Bolivia, Con Ticci Viracocha enseña al género humano, tras el Diluvio que destruye a los gigantes, las artes de la Civilización. Su hijo Imaymana Viracocha continúa con su labor, enseñando a las gentes a seleccionar las plantas comestibles o medicinales. Es descrito como un anciano alto, con una gran barba, portando una túnica; y asimismo como un hombre que porta una corona solar. Es llamado asimismo Ilya (Luz). Nótese El, o Ilu, de la mitología semita y polinesia (en este último caso, *Ilu* significa «firmamento») (B, 469) (C, 650) (F, 144) (R). En Perú, Manco Capac y Mama Ocllo, hijos del Sol (Inti), enseñaron a su pueblo a construir casas, hacer vestidos, cavar canales para irrigar la tierra, a cultivar cosechas (maíz y patatas), y a criar ganado, entre muchas otras cosas (B, 474) (E, 297) (R). En Surinam y Brasil, Waraku enseña a los humanos a cultivar la tierra (B, 478). Entre los chibcha de Colombia, Bochica llegó a este lugar antes del Diluvio, y enseñó a las gentes a construir casas, a cultivar la tierra, la metalurgia y todas las leyes sociales. Es descrito como un sabio barbudo (C, 95) (R). Entre los trio del Brasil y del Surinam, el pez *waraku* enseñó a Parapawa, y posteriormente a su progenie, a plantar bananas, boniatos, ñame y yuca (C, 465). Tonapa fue un héroe civilizador entre los collao del lago Titicaca, descrito como un hombre alto y barbudo, con ojos azules (E, 299). Sumé, en Brasil, enseñó a las gentes la agricultura, antes de partir a los Cielos (M). Entre los tupinambá de Brasil, Maire Monan enseñó a las gentes la agricultura y las artes de la Civilización (R). Entre los habitantes del valle Lambayeque, en la costa Norte del Perú, se habla de la llegada de Naymlap y una flota de allegados suyos (con su hijo Cium y su esposa Ceterni), portando la estatua de un dios llamado Yampallec; según las crónicas, llegaron mucho antes del Diluvio, que tuvo lugar en tiempos de Fempellec, doce generaciones después (R). Entre los chibchas, Nemterequeteba es un dios civilizador anciano y barbudo, llegado desde tierras lejanas. Enseñó a este pueblo a tejer y otras artes de la Civilización (R). Entre los q'ero del valle de Cuzco, Inkari y su esposa Collari son acreditados como dioses civilizadores, que después de concluida su misión desaparecieron en las selvas del Este (R). Thunupa Viracocha es descrito como un héroe civilizador de raza blanca, con larga barba gris. Impartió moral y buenas costumbres (R). En Bolivia existe la leyenda del «Hombre sin nombre», llegado a Tihuanaco después del Diluvio. Repartió a las gentes entre los cuatro *suyus* (áreas de territorio) del *Tahuantinsuyu* (Imperio Inca) (R). Cerca de Cuzco, en el centro ceremonial de Urcos, existe el mito de Atun-Viracocha (gran creador), descrito como un hombre blanco con una capa blanca que le llegaba a los pies. Nótese asimismo el nombre «Atun», tan parecido al Atum (dios creador) egipcio (R).

5.4.2. Entre los indios tukano del Amazonas, Abe Mango (hija del dios creador Page Abe) enseñó a las gentes el uso del fuego, la caza, a cocinar, la cerámica, la música, y las otras artes de la Civilización (C, 459) (R). Los kayapo de la Amazonia brasileña dicen que fue Jaguar quien enseñó a los humanos (a través de su héroe Botoque) a hacer fuego, así como a cazar (E, 301) (R). El-Lal, entre los patagones, enseñó al género humano el uso del fuego (M). Los héroes Kame y Keri, entre los indios bakairi del Brasil, inventaron el fuego (M). Yurupary, entre los barasana de Colombia, obtuvo el fuego del submundo (R).

MITO: OCÉANO CREADOR

Véase la Tabla 10 y el Mapa 10.

Bibliografía:

A: James George Frazer. *La rama dorada*. Fondo de Cultura Económica, 2019. **B**: Donna Rosenberg. *World Mythology*. NTC Publishing, 1994. **C**: Kenneth McLeish. *Myths and Legends of the World*. Bloomsbury, 1998. **D**: Nadia Julien. *Enciclopedia de los mitos*. Robin Book, 1997. **E**: Arthur Cotterell (coordinador). *Encyclopedia of World Mythology*. Parragon, 1999. **F**: José Luis Espejo. *Los hijos del Edén*. Ediciones B, 2010. **G**: José Luis Espejo. *Ecos de la Atlántida*. Editorial Base, 2018. **H**: Patricia Ann Lynch. *African Mythology A to Z*. Facts on File, 2004. **I**: Jeremy Roberts. *Japanese Mythology A to Z*. Chelsea House, 2010. **J**: Robert D. Craig. *Handbook of Polynesian Mythology*. Abc-Clio, 2004. **K**: Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Uno Holmberg: Volumen III. *Fino-Ugrit, Siberian*. Cooper Square Publishers, 1964. **L**: Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Arnott McCulloch; Jan Machal: Volumen III. *Celtic, Slavic*. Cooper Square Publishers, 1964. **M**: J.A. Coleman. *The Dictionary of Mythology*. Arcturus, 2007. **N:** Stephen Oppenheimer. *Eden in the East*. Phoenix, 1998. **O:** Alessandra F. Caputo Jaffé. «Continuidad y cambio en el arte indígena de Venezuela». *Tesis doctoral. Universitat Pompeu Fabra*, 2013. **P:** Rachel Storm. *The Encyclopedia of Eastern Mythology*. Anness, 1999. **Q:** Ann Bingham. *South and Meso-American Mythology A to Z*, Second Edition. **R:** David M. Jones; Brian L. Molyneaux. *The Mythology of the Americas*. Anness, 2001. **S**: Jean Chevalier, Alain Gheerbrant. *Diccionario de los símbolos*. Herder, 2007. **T:** C.G. Jung. *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Paidós, 1994.

Oceáno primordial	EUROPA				ASIA						OCEANÍA			ÁFRICA		AMÉRICA			
	SUR 1-1	OESTE 1-2	ESTE 1-3	NORTE 1-4	PROX. ORIENTE 2-1	INDIA CEILÁN 2-2	CHINA TÍBET 2-3	JAPÓN COREA 2-4	SUDESTE ASIA 2-5	SIBERIA ÁRTICO 2-6	AUSTRALIA 3-1	MELANESIA 3-2	POLINESIA MICRONESIA 3-3	EGIPTO 4-1	ÁFRICA SUBSAH. 4-2	CARIBE 5-1	NORTE-AMÉRICA 5-2	CENTRO-AMÉRICA 5-3	SUD-AMÉRICA 5-4
1. Creación del mundo a partir del Océano	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Temas principales:

Océano Primordial: (1-1), (1-4), (2-1), (2-2), (2-3), (2-4), (2-5), (2-6), (3-1), (3-2), (3-3), (4-1), (4-2), (5-2), (5-3), (5-4).

Dragón o serpiente del Océano Primordial: (1-1), (1-4), (2-1), (2-2), (2-3), (2-4), (2-5), (2-6), (3-1), (3-2), (3-3), (4-1), (4-2), (5-1), (5-2), (5-3), (5-4).

Análisis:

En casi todos los *corpus* míticos se considera que el Océano ha existido antes que el resto del Universo, siendo el depósito de las aguas (de la materia) del que surgió la Vida. A su expresión mítica (el *Apsu* mesopotámico o el *Tehom* hebreo) Mircea Eliade la califica como «modalidad preformal de la materia cósmica», aludiendo a su carácter caótico y primario (*Lo sagrado y lo profano*, página 42). Los egipcios lo llamaban *Nun*. Jan Assmann (página 241) lo describe como la «materia original indiferenciada», o como «el Caos cosmológico». Pero la Creación en sí misma fue realizada por el Cielo y la Tierra, y sus dioses tienen preeminencia sobre los del Océano. Como veremos más abajo, en algunas tradiciones el Océano luchó contra la Tierra y el Cielo para retener al menos parte del poder. Es la lucha primordial entre el Caos (el Océano) y el Orden (la nueva generación de dioses), en la que estos últimos son a la postre vencedores.

En la presente sección se va a estudiar el Océano, uno de los mitemas más repetidos en la Tradición Universal, desde diferentes perspectivas. En primer lugar, como la «materia prima» o «caos primordial» del que surge el mundo y la vida (los chinos lo llamaban *hundun*), simbolizados por una serpiente —o dragón— que ha de ser derrotada y despedazada (como así sucede en otro mito primigenio: el del gigante primordial) con el fin de crear el Universo. De nuevo Eliade (*Lo sagrado y lo profano*, página 113) asegura: «las Aguas simbolizan la suma universal de las virtualidades; son el *fons et origo*, el depósito de todas las posibilidades de existencia; preceden toda forma y soportan toda creación».

Pero el Océano reviste otras expresiones. Es la primera generación de entidades de la Creación, a partir de la cual surgieron nuevas generaciones de dioses. A continuación, los gigantes tomaron el mando, hasta ser destruidos —como le sucedió a la generación anterior de criaturas primigenias— por un Diluvio (o cualquier otro tipo de catástrofe, del tipo que sea: por fuego o por agua). La lucha entre el dios y la serpiente marina simboliza el conflicto entre el Orden y el Caos, y también entre las diferentes especies de seres de la Creación; en el contexto bíblico Yahvé combate contra Leviatán, una miniaturización del Tiamat babilónico. El Océano es también el lugar donde aparece el «huevo primigenio», o la isla primordial, o la montaña del origen, o el loto divino; diferentes expresiones que pretenden simbolizar el nacimiento de lo complejo a partir de lo simple, y del orden a partir del caos. Esta imagen no tiene consistencia lógica, pero es un recurso efectivo —y económico— para ilustrar el gran misterio de la Creación del Todo a partir de la Nada o del Caos originarios. A veces el Huevo Primordial es puesto por un ave que, cómo no, representa el Espíritu Creador. El compromiso de éste es tal que no sólo pone la semilla de la creación, sino que además, buceando en los abismos del Océano, obtiene el lodo con el cual conforma la Tierra emergida, donde ha de desarrollarse el gran drama de la Vida. Hemos de destacar, asimismo, que el Océano es visto como un «río circular» que circunda el mundo. Es por ello que a veces se lo representa como una serpiente que rodea

la Tierra. Ello se expresa, gráficamente, como la «serpiente que se muerde la cola»: el *uroboros* de los alquimistas.

Según Juan Eduardo Cirlot (*Diccionario de Símbolos*) el Océano es el «origen de toda generación», y no en vano, «la ciencia confirma que la vida comenzó en el mar». Asimismo, «conforme al simbolismo general de las aguas, dulces o saladas [véase más abajo], el Océano simboliza el conjunto de todas las posibilidades contenidas en un plano existencial», que incluyen un aspecto positivo (germinal), y otro negativo (destructor). Por ello el Océano tiene una condición ambivalente: es creador de monstruos en la morada abisal (una fuente caótica de vida primaria o bestial), pero con su derrota a manos del héroe solar aparece un «Sol nuevo», que se refleja en unas aguas fecundas, propicias a la vida y a potencialidades más elevadas del ser. Las aguas son el principio y el fin de todas las cosas en la Tierra. Como señala el Génesis, hemos de distinguir las aguas superiores de las inferiores. Las primeras corresponden a las posibilidades virtuales de la Creación (la protomateria): «La Tierra estaba confusa y vacía, y las tinieblas cubrían la faz del abismo, pero el espíritu de Dios se cernía sobre la superficie de las aguas» (Génesis 1, 2). Las segundas conciernen a lo ya determinado. Así, tenemos en Génesis (1, 6-10): «Dijo luego Dios: "Haya firmamento en medio de las aguas, que separe unas de otras", y así fue. E hizo Dios el firmamento, separando aguas de aguas, las que estaban debajo del firmamento de las que estaban sobre el firmamento»... «Dijo luego: "Júntense en un lugar las aguas de debajo de los cielos, y aparezca lo seco". Así se hizo, y se juntaron las aguas de debajo de los cielos en sus lugares y apareció lo seco; y a lo seco llamó Dios tierra, y a la reunión de las aguas, mares».

Jean Chevalier (*Diccionario de los Símbolos*) sugiere que la Biblia incorpora en su cuerpo el simbolismo mesopotámico de las aguas primordiales; temibles incluso para los dioses. Según las cosmologías babilonias, Tiamat (el Mar), después de haber contribuido a dar nacimiento a los dioses, fue vencida y sometida por uno de ellos (Marduk). Se atribuye a Yahvé una victoria semejante: contra Leviatán (una expresión menor de Tiamat), pues era su obligación tener sujetos al mar y a los monstruos, sus huéspedes (Job 7, 12). El mar es el símbolo de la Creación, y su sometimiento es el de la criatura (en este caso el monstruo acuático que simboliza el Océano, o el Caos primordial) a manos del Creador. El Océano representa las aguas inferiores, sobre las cuales aletea el espíritu divino (el pájaro, simbolizando al «espíritu de Dios» de Génesis 1, 2), y es donde nace el brote original (el huevo, el loto, la isla). En la India, los *deva* y los *asura* (demonios y dioses al unísono) lo baten y así extraen el *amrita*, el elixir de la inmortalidad. Puesto que el mar constituye asimismo (en determinadas culturas) la fuente de la divinidad, de la esencia divina. En las mitologías egipcias, el nacimiento de la Tierra y de la Vida se concibe como una emergencia del Océano. Tanto Atum como Horus nacen del Nun (las aguas primordiales); según unos, en un loto; según otros, en una isla. Es así que la Creación, también la de los dioses, surge de las aguas primigenias.

El mar primordial (el Nun) es llamado entre los egipcios el «Gran Verde», el «Océano que rodea el mundo», el Océano Primordial que contiene el potencial de vida, y es identificado con la masa de agua inerte anterior al desarrollo del Cosmos. De ahí que se lo llamara «el gran círculo» (que circunda todos los continentes). Sin embargo, en los primeros tiempos sólo había una tierra que contara; una isla que recibe diversos nombres: «isla del fuego», o bien «isla de las dos llamas». Este lugar mítico, situado en el Este, que aparece en la literatura funeraria de los Textos de las Pirámides, está conectado con el mito de la creación del mundo, siendo el emplazamiento en el que el Sol (Horus) derrota a sus enemigos (los monstruos acuáticos al servicio de Seth), y posteriormente disipa las tinieblas del Nun con sus dos llamas (el Sol y la Luna). En la cosmogonía de Hermópolis es el lugar en el que el dios solar aparece en la «montaña primordial» (el *benben*), rodeada por el Nun. Éste es representado en los santuarios como un lago sagrado, que simboliza la «no existencia» antes de la creación. Los egipcios imaginaban que Nun continuaba existiendo, rodeando el firmamento celeste. Por ello, como los celtas, siempre temieron que Nun cayese estrepitosamente a través de los cielos e inundase la Tierra (la célebre «caída del cielo» de tantas culturas universales). Por lo tanto, el concepto de

Nun enlazaría con la idea histórica de una inundación mundial, un acontecimiento que pudo marcar el final de una civilización y el inicio de una nueva era.

Ello es expresado tanto en las paredes del templo de Horus, en Edfú, como en algún papiro antiguo. Por ejemplo, según la egiptóloga Penelope Wilson, en Edfú se relaciona el concepto *cabeza abajo* con un mito del Diluvio: «La palabra [cabeza abajo] es usada asimismo para describir la acción del Diluvio. Después de que el Diluvio ha ocupado el territorio, se sumerge en él como un bote volcado para verter su contenido [el agua], lo que implica la inversión cabeza abajo de las aguas del diluvio en la tierra». Este diluvio es asociado, no al Nilo, sino al Gran Verde, es decir, al Océano: «El diluvio del Gran Verde» (*A Lexicographical Study of the Ptolemaic Texts in the Temple of Edfu*, página 1626). Asimismo, el poema egipcio titulado *Libro de los cantos eficaces para repeler al habitante de las aguas* (F. Chabas, páginas 96 y 97) reza así: «Yo soy Shu, bajo la figura del Sol, / sentado en medio del ojo de su padre. / Si abre, lo que está sobre el agua [el monstruo], su boca, / si él se mueve con sus patas, / yo haré caer la Tierra en el depósito del agua [el Océano], / convirtiendo el mediodía [el Sur] en Norte, / siendo el mundo el mismo». F. Chabas interpreta estos versos de la siguiente manera: «Si el cocodrilo [el monstruo marino] no se detiene en su marcha, el encantador lanzará la Tierra en el Océano celeste e invertirá el mundo poniéndolo del revés». Ello implica que los egipcios: 1) conservaban un mito del Diluvio («yo haré caer la Tierra en el depósito del agua») y 2) tenían una noción de la «inversión de los polos» («convirtiendo el mediodía en Norte»). Más adelante abundaré en este tema.

Las aguas se vinculan con la sabiduría, y según Carl Gustav Jung, con el inconsciente (T, 24). El abismo alude a lo misterioso. Oannes, personaje mítico que revela a los humanos la cultura, es representado como mitad hombre y mitad pez (ver la sección «Héroes culturales»). Enki, dios sumerio de las aguas, también lo era de la sabiduría. En el mito mesopotámico encontramos la historia de los «siete sabios»: Ea, el equivalente babilónico del sumerio Enki (dios de las aguas dulces y de la sabiduría), en los tiempos previos al Diluvio, envió siete sabios divinos en forma de hombres-peces desde el Apsu (océano de agua dulce subterránea) a los habitantes de la Tierra, para enseñarles las artes de la Civilización. Tras ofender a los dioses, fueron devueltos al Apsu (el lugar de donde provenían).

Entre los mesopotámicos el Océano es considerado como la matriz del Universo, de donde salió la primera pareja divina: Apsu (el agua dulce, considerado como una especie de pozo insondable) y Tiamat (principio femenino de las aguas saladas). Ellos engendraron una segunda generación de dioses, Lakhmu y Lakhamu, una especie de serpientes monstruosas, y luego, una tercera, Anshar (masculino) y Kishar (femenino), los cuales gestaron al dios de los cielos Anu, quien a su vez engendró a Ea (o Enki). Como hemos visto más arriba, la quinta generación (Enki), que a su vez engendra a Marduk, destrona al Océano Primordial como entidad regente del Cosmos. Ello provoca una guerra (entre Marduk y Tiamat) que a la postre ganará la nueva generación de dioses. De este modo es creado el mundo (con el cuerpo de Tiamat), así como la estirpe humana (con la sangre de Kingu, esposo de Tiamat). Asimismo, la nueva generación de dioses se apodera de las Tablas del Destino, que anteriormente atesoraban los dioses primigenios. (En otra versión Nammu, el mar infinito, engendra una montaña cósmica formada por el padre Cielo An y por la madre Tierra Ki; la semiesfera inferior, invisible, es el dominio de Kur, el Infierno. Entre Cielo y Tierra está Lil, el aire. De esta unión nació Enlil, el dios del aire, y el resto de las divinidades.)

Estas batallas míticas, de proporciones colosales, en las que aparece el Océano como uno de los contendientes, podrían tener carácter cíclico. Constituirían los Pralayas de la tradición hindú (el fin —o el comienzo, según como se mire— de los ciclos cósmicos). En el *Maitrayana Brhamana Upanishad* encontramos el siguiente pasaje: «Se secan los grandes océanos, se caen las montañas, se mueve la estrella polar, se cortan las cuerdas del viento (que sujetan las estrellas), la Tierra se sumerge y los dioses (suras) se marchan de su lugar». Y en el *Kumulipo* polinesio (el himno hawaiano de la Creación) este otro: «Ahora se invierte el balanceo del tiempo sobre el mundo calcinado / el gran giro de las cosas vuelve a ir hacia

atrás, / pues todavía es un tiempo sin sol, de luz neblinosa; / vacilante, como en el pálido rielar de la luna, / asomando del velo de las nubes, oscuro como la noche de Makalii, / se estremece, como una sombra, / la prefiguración del mundo futuro» (Giorgio de Santillana: *El molino de Hamlet*, página 234). Los Pralayas, en los que el Océano juega un importante papel (a través de olas gigantes que alcanzan las más altas montañas, o bien de desplazamientos de la corteza terrestre que cambian de ubicación las tierras emergidas; e inclusive las estrellas del Cielo), son una expresión inquietante del inconmensurable poder del Océano. Pero éste no era visto por los antiguos únicamente como una fuerza arrolladora y amenazadora (expresada en el tridente de Poseidón, dios del Océano, y también de los terremotos), sino como una frontera. El Océano es el «río que circunda el mundo», más allá del cual podemos encontrar la tierra primigenia: el país de los dioses.

Tanto los Campos Elíseos de los helenos, como la Atlántida platónica, como el Edén hebreo, se sitúan a orillas del Océano; el río que circunda el mundo. A este respecto, Diodoro dice lo siguiente: «Los atlantes, los más civilizados entre los habitantes de esa región... residían en un país próspero y poseían grandes ciudades; fue entre ellos, según se ha dicho, donde la mitología emplaza el nacimiento de los dioses, en las regiones situadas a lo largo de la orilla del Océano...» (Diodoro, III, 53-54). Jorge Sincello, que vivió entre los siglos VIII y IX, es uno de los principales compiladores de la *Aegyptiaca* de Manetón (la principal fuente de conocimiento del Egipto antiguo). Moreau de Jonnés extrae de su pluma la siguiente historia, narrada por aquél (*Los tiempos mitológicos*, página 233): «Los hombres —según Sincello— ocupaban antes del Diluvio una comarca situada entre el Paraíso y el Océano». Según la liturgia de Ugarit (Siria), de acuerdo con Gregorio del Olmo (página 242), el dios supremo Ilu habita «en la fuente de los dos ríos / en la confluencia de los dos océanos». Este Ilu cananeo, análogo al El hebreo y al Ilu polinesio, hace pensar en un antiguo dios proviniente del Este, situado efectivamente en la orilla del Océano (véase más abajo).

Desde un punto de vista más convencional, los estudiosos de la Biblia emplazan el Jardín del Edén en una región inalcanzable y misteriosa, de una gran feracidad. Pero, tomemos nota: esta región estaba ubicada «en Oriente»; aquel lugar, en el Este, de donde parte el río Océano que riega las cuatro regiones del mundo, simbolizadas por los cuatro ríos que menciona el relato del Génesis (2, 8-10): «Plantó luego Yahvé Dios un jardín en Edén, al Oriente, y allí puso al hombre a quien formara. Hizo Yahvé Dios brotar en él de la tierra toda clase de árboles hermosos a la vista y sabrosos al paladar, y el Árbol de la Vida, y en el medio del jardín el árbol de la ciencia del bien y del mal. Salía del Edén un río que regaba el jardín y de allí se partía en cuatro brazos». Dos de ellos son el Tigris y el Éufrates, y en cuanto a los otros dos, podrían ser el Ganges y el Indo, aunque Flavio Josefo (historiador de la antigüedad de los judíos, que tuvo acceso a los archivos sacerdotales) menciona en su lugar al Ganges y al Nilo: «Cuenta luego que Dios plantó un paraíso en el Oriente, lleno de árboles florecidos; entre ellos se encontraba el *Árbol de la Vida*, y el de la Ciencia, con el que se conocería lo bueno y lo malo. Y que cuando introdujo en el paraíso a Adán con su mujer, les ordenó que cuidaran las plantas. El jardín estaba regado por un río, que corría alrededor de toda la tierra y estaba dividido en cuatro partes. Fisón (que significa multitud), penetra en la India y desemboca en el mar, y es llamado por los griegos Ganges. También el Eufrates y el Tigris desembocan en el mar Rojo. La palabra Éufrates, o Fora, significa dispersión o flor; Tigris, o Diglat, lo que es veloz con angustia. Geón, que corre por Egipto, significa lo que sale por el este, y es lo que los griegos llaman Nilo» (*Antigüedades de los judíos*, capítulo 1, párrafo 3).

Los autores clásicos —no sé por qué peregrina razón— consideran que el Océano comienza en el Este. Así, Herodoto, en *Los nueve libros de la Historia* (libro IV, párrafo 8) escribe lo siguiente: «El Océano empieza desde Levante y corre alrededor de toda la tierra». Lo mismo dice Virgilio, en sus *Geórgicas* (número 11): «Os diré aquellos bosques que produce la India, región la más cercana al Océano, límite del Orbe, donde son tan altos los árboles, que no hay saeta disparada que pueda alcanzar su cima». Es decir, en la Edad Clásica existía la convicción de que el llamado río Océano partía del Este de Asia («la India, región la más

cercana al Océano, límite del Orbe»). Es allí donde, desde mi punto de vista, habría que situar el Paraíso hebreo, como hace el *Libro de Enoch* al ubicar el Árbol del Conocimiento en el Este del Este (pasajes 31 y 32), o el mismo Génesis al colocarlo en el Oriente (véase más arriba).

No olvidemos por otro lado que, según Flavio Josefo (*Antigüedades de los Judíos*), el río del Jardín del Edén «corría alrededor de toda la Tierra». También entre los hindúes existe una creencia similar. El monte Meru, de acuerdo con el Markandeya Purana, ilumina con una luz más intensa que el Sol la región de Ilavrit, la residencia de los dioses. Ilavrit está situada en medio del Océano que rodea a las «siete grandes islas» (los grandes continentes), que es una manera de decir que Ilavrit-Meru está en el centro del mundo (puesto que Meru está en el centro de Ilavrit). Y nótese que entre los hindúes, como sucede entre los hebreos (véase más arriba), el río Ganges (en otras versiones recibe el nombre de Jambu) fluye de Meru y alimenta los cuatro ríos fundamentales. Así pues, el origen de la concepción que equipara el Atlántico al océano que hoy día recibe este nombre se halla en una cuestión terminológica. Para los antiguos —lo dice Platón— la Atlántida daba nombre al Océano. Sin embargo, para los griegos el Océano no era lo que actualmente conocemos como Océano Atlántico, sino el mar que rodeaba el mundo conocido por ellos (Eurasia y África); y así lo representaban en sus mapas.

El Océano era llamado, en tiempos de los griegos, mar Atlántico. Éste era visto como el Océano circular que rodea el mundo, también llamado «río Océano». El mapamundi de Estrabón (siglo I d. C.) lo denomina *Mare Atlanticum sive Externum* (mar Atlántico o Externo). Es por ello que buscar la Atlántida de Platón en el actual Océano Atlántico es un tanto aventurado; porque, como hemos visto, éste comprendía todos los mares del Planeta, al que circundaba. Así pues, cuando Hesíodo nombra a las Hespérides, «que, al otro lado del ilustre Océano, cuidan las bellas manzanas de oro y los árboles que producen el fruto», no necesariamente ha de referirse al Océano que hoy conocemos como Atlántico (situado más allá de las Columnas de Hércules), sino tal vez a un lugar desconocido que podría estar situado en cualquier parte del mundo, dado el carácter circular del «río Océano» de los griegos. En los planisferios antiguos (el de Estrabón, o el de Eratóstenes, por poner dos ejemplos) el mar Mediterráneo es llamado mar Interno, y nunca Océano. En el mapa de Estrabón el Océano es el mar Atlántico, o Externo. En el de Hecateo de Mileto, el Océano es circular, y rodea el mundo conocido por los antiguos griegos (Asia, unida a Libia-África, y a Europa). En definitiva, la tierra que está «al otro lado del ilustre Océano» (en palabras de Hesíodo), si hacemos abstracción de América (ignorada —en principio— por los griegos), no puede ser otra que Asia. Aquella que está «más allá del Océano» conocido por los griegos (el actual Océano Atlántico).

Para acabar, quisiera hacer una reflexión. Prácticamente todas las regiones del mundo —excepto, curiosamente, el Oeste y el Este del continente europeo, afectados por la aculturación impuesta por la romanización y por el cristianismo— tienen en su patrimonio cultural la idea de un Océano creador, en el que flotaba —o se ocultaba— una serpiente primordial. En casi todas las culturas el dios representativo de una generación posterior de seres primigenios (ya sea Marduk en Babilonia, o Yahvé en Israel) lucha contra esta serpiente marina para someter el Caos e imponer el Orden. En buena parte de las culturas un pájaro primordial extrae del abismo de las aguas el fango que conformará la tierra seca. ¿Es ello casualidad? Dicho con otras palabras, ¿cómo es posible que culturas eminentemente continentales como las siberianas, las australianas, o las nativas norteamericanas, que tienen el mar a miles de kilómetros de distancia, puedan compartir tales creencias? Desde mi punto de vista éste es un argumento que se añade a los que he ido desgranando hasta el momento, que confirma una presunción básica: todas las culturas del mundo preservan un patrimonio idéntico —con sus especificidades locales, por supuesto— porque fue adquirido de una misma fuente. En la sección tercera tendré ocasión de hablar más en profundidad sobre esta cuestión.

Los mitos:

1.1.1. En Grecia, Eurínome creó el Océano, y luego el Cielo. Luego hizo una gran serpiente, Ofión. Eurínome posteriormente cambió su forma en la de una paloma, la cual puso un huevo,

incubado por la serpiente Ofión, y de éste fue creado el mundo y todas sus criaturas (C, 185). El río Océano une Gea (la Tierra) y Urano (el Cielo). Sus primeros hijos fueron los gigantes (C, 207).

1.4.1. En la leyenda nórdica, la serpiente del mundo Jormungand está en las aguas profundas del mar salado que rodea Midgard, y aparecerá junto al monstruoso Fenrir en el fin de los tiempos (el Ragnarok) (B, 212) (C, 11, 311) (F, 100). En Finlandia, la diosa creadora Luonnotar flotaba en el Océano Primordial, y sobre ella un pato puso un huevo, a partir del cual fue creado el Universo (C, 364). En los países nórdicos, Odín y sus hermanos Vili y Ve mataron al gigante de hielo Ymir (los casquetes polares), y crearon con su sangre (agua) todo el mundo (Midgard) (C, 435). Mimir, entre los nórdicos, era un dios-gigante del Océano Primordial, guardián del pozo del Conocimiento (M). Entre los finlandeses, el Océano Primordial es llamado Ahto (o Ahti) (M). Entre los pueblos bálticos, Ilmatar (diosa creadora), flotó en las aguas primordiales durante 700 años; tras copular con un pájaro puso un huevo, que se convirtió en la Tierra y en el Cielo (M).

2.1.1. En Siria y Canaán, Adad creó el mundo a partir del Caos. En el comienzo el Océano Primordial reinaba, y fue destronado por Adad, su hijo; posteriormente puso retazos de tierra en el Océano (los continentes) para debilitar la fuerza de su padre (C, 6). Illuyankas (Siria, hititas) es una serpiente del mundo que representa el Caos primordial (C, 279). En el mito hebreo, Leviatán es la serpiente-dragón del Caos (C, 354). Entre los babilonios, Marduk venció al dragón (en representación del Océano Primordial), de nombre Tiamat, y con sus desechos creó el Cielo y la Tierra (C, 375) (P). Entre los sumerios, el Océano era la matriz del Universo, de la que surgió el Abzu (el agua dulce, una especie de pozo insondable) y Tiamat (el agua salada, el mar). Ellos fueron los progenitores de los dioses, a partir de los cuales se crea el mundo (D, 95). Entre los sumerios, el Océano Primordial (Nammu) genera una montaña cósmica, formada por el Padre Cielo An y por la madre Tierra Ki. Entre Cielo y Tierra existe el Lil (el aire). De la unión de Cielo (An) y Tierra (Ki) nace la pluralidad de los dioses (D, 95). En el mito hebreo existe un relato similar: «Dijo luego Dios: "Haya firmamento en medio de las aguas, que separe unas de otras". E hizo Dios el firmamento, separando aguas de aguas, las que estaban debajo del firmamento de las que estaban sobre el firmamento» (Génesis, 1, 6). En definitiva, la parte de arriba se convierte en el Cielo, y la parte de abajo en la Tierra. En el siguiente día Dios reúne las aguas bajo el Cielo para crear el Océano, que deja tierra seca, a la que se llama Tierra (E, 31). Entre los persas, el Océano Primordial recibe el nombre de Vurukasha; a él llegan las raíces del árbol primordial Gaokerena (D, 305). En una versión babilónica, las aguas primordiales estaban habitadas por monstruos, regidos por Thalath; Belus cortó Thalath en dos para crear la Tierra y el Cielo; y cortó la cabeza de Kingu para crear —con su sangre, mezclada con tierra— el Sol, la Luna, los planetas y el género humano (M).

2.2.1. Brahma nace al principio de los tiempos de un loto surgido del Océano Primordial; entonces da forma al mundo (C, 97). Indra, tras matar a la serpiente Ahi (que tragó toda el agua), esparció el agua sobre la Tierra, dando fertilidad; y creó el Universo, separando el Cielo de la Tierra con pilares de oro (C, 291). Sesha-Ananta es una serpiente del mundo con mil cabezas que flota en el Océano Primordial. Destruye el mundo al fin de cada creación. Vishnú duerme sobre ella (C, 319, 552). Prajapati se creó a sí mismo del Océano Primordial; los continentes y las islas surgieron de sus lágrimas al ver el mundo vacío (C, 496). Purusha, el primer ser en el Universo, surgió de un huevo de oro que flotaba en el Océano Primordial. Purusha se dividió en dos (una parte masculina y otra femenina), o se desmembró, y posteriormente creó el mundo (C, 504). En un mito hindú, Brahma vio una flor de loto flotando en la superficie del Océano Primordial, y estirando de ella encontró un jabalí gigante (Varaha), en cuya frente se hallaba la Tierra tal como la conocemos, o la diosa Privithi, Diosa Madre (C, 645). Del «batido del Océano de Leche» nacen, además del «soma» (la bebida de los dioses),

la tortuga gigante Kurma (un avatar de Vishnú), así como algunas otras riquezas ocultas en el Océano (E, 149) (F, 172). Las tribus kuki de la India creen que el mundo fue cubierto inicialmente por una gran capa de agua, habitada por un gran gusano (equivalente a una serpiente primordial) (N, 311).Vishnú, encarnado en el jabalí Varaha, rescata la Tierra del fondo del Océano (P).

2.3.1. Según la doctrina tibetana, el monte Meru (Ritap Lhunpo) surgió del «batido» del Océano Primordial (P).

2.4.1. In y Yo, en el mito del Japón, crearon un Huevo Cósmico. Cuando éste se abrió, la parte más pesada flotó en el Océano cósmico; y éste fue el comienzo de la Tierra; la parte más ligera creó el Cielo (C, 285). En Japón, Uga-Jin es una gran serpiente, diosa del mar (I). En otro mito, Izanagi e Izanami arrojaron una lanza en el Océano Primordial, y las gotas de este «lanzazo» crearon las islas Onogoro, la Tierra primordial; la segunda isla en ser creada fue Awagi, tal vez el Hawaiki –paraíso primordial– de la mitología polinesia (M).

2.5.1. En Indonesia, Batara Guru, rey del Cielo, evitó la muerte de su hija (pues ésta cayó del Cielo al Océano Primordial) echando sobre el mar unos cuantos puñados de polvo, con lo que creó la Tierra (C, 86). Naga Pahoda es el rey-dragón del Océano Primordial en la mitología indonesia (C, 86, 404) (M). Los elema indonesios dicen que en un principio había un Océano Primordial, en el que nadaba una gran tortuga; necesitando un nido, obtuvo barro del fondo marino y creó la tierra emergida (M). Los dayak de Borneo dicen que el mundo salió de la boca de la gran serpiente marina (M) (S). Entre los iban se dice que en tiempos primordiales los dioses Ara e Irik volaban sobre el Océano Primodial en forma de pájaros. Depositaron dos huevos, con los que se creó el mundo: Ara creó el Cielo, y del segundo, Irik creó la Tierra. Luego hicieron a los humanos con tierra y les insuflaron vida (M) (P). En Malasia se dice que Shiva, bajo el nombre de Bahua Gura, reinaba sobre el Océano Primordial, en el que estaba la serpiente primordial Naga Pahoda; la tierra fue hecha con polvo lanzado por su hija al mar; las montañas fueron creadas por los movimientos de la serpiente primordial (M). Los bila-an de Filipinas dicen que cuatro seres creadores vivían en una isla minúscula rodeada por el mar; estos seres enviaron al pájaro para que recogiese tierra, *rattan* (un tipo de tallo leñoso que se emplea para la fabricación de muebles) y semillas de árboles, y así crearon la tierra firme (N, 238).

2.6.1. Ulgan, en Siberia, creó la Tierra poniendo un gran platillo de tierra en las espaldas de tres peces que flotan en el Océano Primordial; su movimiento provoca los terremotos. Algunas piezas de esta tierra se separaron, formando islas y continentes; una pequeña pieza de tierra se convirtió en el primer ser humano (C, 630) (M). Los ostiakos del río Yenisei dicen que en el principio de los tiempos había agua en todo el mundo. El Gran Chamán Doh flotaba sobre las aguas, en compañía de cisnes y aves acuáticas. Como no podía descansar en un lugar emergido y seco, pidió a un pájaro que buceara al fondo del océano para recoger un trozo de tierra; el pájaro lo intentó varias veces, hasta que consiguió traer algo de tierra en su pico; con ello Doh hizo una isla en el mar, la primera tierra (K). Los calmucos hablan de un dragón en el océano, a los pies del árbol Zambu (K). Entre los pueblos del Altai se habla de los tiempos en que no había ni Sol ni Luna; las gentes no necesitaban su luz; pero cuando uno de estos «primordiales» se puso enfermo, Dios envió un espíritu a ayudar a los humanos; por ello removió el Océano Primordial y extrajo de él dos diosas, así como dos espejos metálicos, que puso en el Cielo (el Sol y la Luna) (K). Entre los mongoles, la serpiente gigante Losy vive en el fondo del Océano, e intenta acabar con la vida de las personas y los animales echando veneno en la Tierra. Fue muerta por el héroe Otshirvani, y actualmente tiene la cabeza en el monte Simir y la cola en el Océano (K). Entre los samoyedos se dice que el dios Num envió pájaros para que crearan la Tierra sacando con sus picos lodo del fondo del Océano Primordial (nótese el Nun egipcio) (M).

3.1.1. Los aranda de Australia hablan de Murunta, una enorme serpiente de agua (E, 243). En Australia, Minawara y Multultu eran seres sobrenaturales del Tiempo de los Sueños. Cuando el Océano Primordial se hundió, dejando un mundo desierto, crearon los ríos y las criaturas vivas (C, 394) (M).

3.2.1. En Vanuatu (Melanesia), Jugumishanta y Morufonu crearon islas en el Océano Primordial con sus propios excrementos, y posteriormente todos los seres de la creación (C, 312). En Vanuatu, Qat creó las islas del Pacífico: «pescó» las islas del fondo del Océano y las pobló con plantas y animales (C, 509). En Fiji existe el mito del dios creador-serpiente, de nombre Degei (o Ndengei), que vivía solo en el mar, y que ahora vive en el mundo de los muertos (su primer compañero era un halcón creador) (N, 311).

3.3.1. En Oceanía, Loa (o Ta-aroa, o Tangaroa) vivía solo en el Océano Primordial. Con el tiempo se aburrió, y creó islas y seres vivos; finalmente, creó a los humanos (C, 358) (M). Maui pescó las islas de Nueva Zelanda del Océano (C, 380). En las islas Sociedad de la Polinesia, Ta'aroa (el primer ser) nació en un huevo que flotaba en el Caos; posteriormente creó un segundo huevo. El primer huevo era Atea (el Cielo) y el segundo Fa'ahotu (la Tierra) (C, 585). Entre los maoríes, un pájaro depositó un Huevo Cósmico en el Océano Primordial (es un mito alternativo al tradicional: el nacimiento de Rangi y Papa a partir del vacío) (F, 104). Tangaloa, en Samoa, fue el primer dios, que flotaba en el Océano Primordial; lanzó una piedra en el Océano, con lo que formó las islas de la Polinesia. Posteriormente su hija (Tuli) y él crearon las plantas y los seres vivos de toda especie (C, 588). Los polinesios conciben a su dios creador Atea (llamado asimismo Te Tumu, Kiho Tumu, Rangi o Io Roa) como un dios celeste (el Cielo), pero con cuerpo de pez; podemos suponer que es una anguila porque uno de los títulos de Io es Io Roa, que signfica «el de la larga cola», y también «el eterno». Así cabe dentro de lo posible que Atea, o Te Tumu, sea una anguila (tal vez Te Tuna). Io Roa es asimismo Io Matua (Io Padre), que por una derivación lingüística, podría ser el Dyaus Pytar (el Dios Padre, o dios del Cielo) de los hindúes, o el Júpiter (Ius-Pitar) griego (asimismo dios del Cielo y «dios padre»). Nótese que las dos acepciones de Io Roa («el de la larga cola» y «el Eterno») parecerían aludir a un ser anguípedo (serpentiforme), porque como es bien sabido las serpientes son «inmortales», ya que mudan la piel (M). Vari Ma Te Takere, madre de Atea (también llamado Rangi o Io Roa) se dice que vive enrollada alrededor del Árbol del Mundo (un cocotero), o bien en el lecho del Océano Primordial (como un huevo) (M).

4.1.1. En Egipto, Nun era el Océano Primordial, la sustancia primordial del Universo, a partir de la cual creció Atum (o Ptah, en otro relato), quien a su vez creó el resto de los dioses (C, 429) (P). En el mito de la creación de Heliópolis Atum estaba solo en un montículo surgido de las aguas de Nun (Océano primigenio); para obtener compañía se masturbó, y de su semen salieron dos dioses, Shu (el Cielo) y Tefnut (la humedad); éstos engendraron a Geb (la Tierra) y a Nut (el Cielo) (E, 44). Una serpiente mordiéndose la cola (el *uroboros*) representa el mar, el anillo externo que circunda la Tierra (F, 100). En la cosmogonía de Hermópolis, Horus surge en la montaña primordial que emerge del Nun. Éste es el lugar de la creación original, donde apareció la primera Luz; estaba situado en el Este, donde nace el Sol. Aquí creció el loto (o el huevo) en el que nació el «niño divino» (Horus) (G, 155). En Egipto la anguila es el símbolo de Har Mau (Harsomtus, una expresión de Horus) en Dendera, el Sol naciente, símbolo de la manifestación primordial emergente de las aguas (nótese el mito polinesio de Atea) (M) (S). En Egipto, Huh es un dios de las aguas primordiales (M).

4.2.1. Da, entre los fon de Dahomey, es una serpiente del mundo en la que se apoya el Universo; sus 3.500 colas eran las corrientes del Océano Primordial; otras 3.500 colas apoyaban el Cosmos. En los primeros tiempos, la Tierra flotaba en el agua, de forma precaria. De ahí que hizo un esfuerzo especial para sostener la Tierra con algunas de sus colas (C, 137). Entre los edo y los yoruba de Nigeria, Olokun (el mar) fue poblado por

Olorun (el Cielo) con seres marinos. En medio del mar había una ciénaga, la Tierra, vacía de vida; allí los dioses, comandados por Olorun, empezaron a crear la tierra firme y la vida; allí modeló los animales y las personas con arcilla (C, 448). Los bakuba dicen que en un principio había sólo agua, habitada por el Gigante Blanco (Mbombo); de su estómago salió el Sol, la Luna y las estrellas; y posteriormente las otras cosas del mundo (M). Los kono dicen que un dios creador, Alatangana, vivía encima de las aguas primordiales, y que otro, Sa, vivía en las mismas aguas; el primero creó la tierra sólida, y con la hija del segundo tuvo siete hijos blancos y siete hijos negros, ancestros de las diferentes razas humanas (M).

5.1.1. En el Caribe Hui'io (nótese el Hikule'o polinesio, o el Huh egipcio) es una serpiente gigante que vive en el mar (O).

5.2.1. Entre los navajo de Norteamérica, Atsehastin y Atseestan crearon el quinto mundo a partir de un Océano y de una primera isla primordiales (C, 73). Entre los zuñi de Norteamérica, Awonawilona creó el mar primordial, que cubrió con algas; a partir de ellos creó la Madre Tierra y el Padre Cielo. En la tierra creó las semillas de la vida (C, 77). Dayunsi, entre los cherokee de Norteamérica, vivía solo en el Océano Primordial; entonces fue a las profundidades y arrancó un pedazo de barro, que subió a la superficie y —una vez seco— se convirtió en tierra firme (C, 143). En la Columbia Británica existe el mito de las Cinco Hermanas; ellas acudieron desde el Cielo hasta el Océano, que era lo único que existía en los tiempos primordiales, y la primera hermana (Madre Tierra) creó islas y continentes en él; el resto de sus hermanas poblaron el Cielo, la Tierra y el agua con criaturas vivas (C, 198). Hahgwehdiyu y Hahgwehdaetgah, entre los iroqueses de Norteamérica, eran dos hermanos gemelos (el primero bueno, el segundo malo) que vivían en una pequeña isla en el Océano Primordial, la única tierra emergida existente (C, 236). Entre los algonquinos de Norteamérica, Kitshi Manito pidió ayuda al pato para que buceara hasta el fondo y trajera de él barro con el que construir la Tierra; dicho barro, al secar, se convirtió en islas y continentes flotantes, que cubrió con vida de todo tipo (C, 330). Kumokum, entre los modoc de California, buceó al fondo del lago primordial, donde obtuvo barro, con el que creó el mundo y el Universo; luego creó la vida en toda su variedad (C, 338). Maheo, entre los cheyennes de Norteamérica, hizo el Océano Primordial. Las aves que lo poblaban, que deseaban descansar en tierra firme, bucearon al fondo del mar. Una de ellas le dio un pedazo de barro (a Maheo), y con él el dios creó la Tierra, que flotaba en la superficie del Océano. Pero al sumergirse, la Tortuga la puso en sus espaldas, donde permanece firme. Posteriormente Maheo dotó la Tierra de vida y creó todas las criaturas (C, 369). Entre los kato de California, Nagaitcho levantó el Cielo desde el Océano Primordial, y lo sostuvo con cuatro pilares (uno en cada punto cardinal); posteriormente, con ayuda de búfalo, creó el mundo con los trozos de barro que saltaban del fondo del mar mientras éste caminaba; finalmente lo dotó de vegetación y criaturas (C, 404). Nokomis, entre los indios del Noreste de Norteamérica, flotaba en el Océano Primordial, y para conseguir que hubiese vida en el mundo ella misma se transformó en una enorme masa de tierra (flotante, se supone) (C, 426). Cuervo, entre numerosas tribus del Noroeste de Norteamérica, creó la Tierra y los planetas volando sobre el Océano Primordial y tirando piedras en él; con el viento provocado por sus alas creó las montañas, los valles y los ríos. Finalmente fertilizó la Tierra con sus excrementos, y creó todas las criaturas (C, 523). Tirawa, entre los pawnee de Norteamérica, creó la Tierra batiendo el Océano Primordial, y luego la pobló con plantas y criaturas (C, 610). Wheememeowah, entre los yakima de Norteamérica, creó islas y continentes flotantes extrayendo barro del Océano Primordial; posteriormente modeló el relieve de la Tierra y creó con barro todas las criaturas, a las que dio aliento de vida (C, 660). Uncegila, entre los sioux norteamericanos, es una serpiente de agua gigante, en los tiempos de la creación (C, 632). En Norteamérica hay muchos mitos que tienen como elemento

básico el llamado «Océano Primordial», o las «aguas primordiales»; entre ellos el de Awonawilona (zuñi), el de Crawfish entre los tuskegee (un típico ejemplo de animal que se sumerge para recoger algo de limo del fondo del Océano, y así crear la Tierra), el de Raven haciendo lo mismo (inuit), el de Duck entre los mandan, o el de Beaver entre los iroqueses (R). En Norteamérica es común la figura de la «serpiente emplumada» o de la serpiente acuática gigantesca (es el caso de Mishipizheu) (R). Entre los hopi la serpiente emplumada Paaloloqangw es el Señor del Océano; si no se le tiene respeto puede anegar la Tierra con un Diluvio (R). Entre los inuit de Alaska, Raven creó el mundo tras matar a un animal marino gigantesco, sin comienzo ni fin (una serpiente que se muerde la cola) (R).

5.3.1. Hurakan, dios creador entre los mayas de Guatemala, hizo aparecer la Tierra en el Océano Primordial, simplemente llamándola por su nombre (C, 270). Entre los aztecas, Quetzalcoatl y Tezcatlipoca lucharon en el Océano Primordial contra la diosa Coatlicue (o contra su marido, Tlaltecuhtli), partiéndola de modo que con la cabeza y el tronco crearon la Tierra, y con la parte inferior el Cielo (C, 596) (F, 25) (R). En Guatemala se dice que Gucumatz y Tepeu hicieron que las aguas primordiales retrocedieran para permitir que existiera tierra seca, y entonces crear animales y humanos con tierra húmeda (M). Entre los aztecas hay una serpiente que se muerde la cola. Es Xiuhcoatl (serpiente turquesa), representada como un «círculo sin fin»; aunque a veces se la representa como una *anfisbena* (una serpiente con dos cabezas; una en cada extremo) (R).

5.4.1. Entre los caliña, Amana, el primer ser en el Universo, vivía en el Océano Primordial (representado por la Vía Láctea), entre otros animales marinos. Entonces empezaron a aparecer volcanes, que formaron la Tierra y los otros planetas. Amana los cubrió de vida (C, 29). Entre los chibcha de Colombia, Bachue es representada como una serpiente, aparecida en el lago primordial, y al mismo tiempo es considerada madre de la especie humana (C, 81). Viracocha apareció en el lago Titicaca y allí creó la Tierra, el Cielo, el Sol, la Luna y las estrellas; luego pobló el mundo con criaturas (C, 650). Entre los bakairi del Brasil, los gemelos Kame y Keri mataron a Mero, su abuela, porque ésta a su vez había matado a su madre. Cuando destruyeron a Mero, destruyeron asimismo el mundo. Luego crearon un mundo nuevo, y separaron el Cielo y la Tierra. Asimismo, colocaron en el firmamento al Sol y a la Luna. Crearon los océanos, los ríos y los lagos extrayendo agua de la Gran Serpiente (M) (Q).

MITO: PARAÍSO-ISLA

Véase la Tabla 11 y el Mapa 11.

Bibliografía:

A: James George Frazer. *La rama dorada*. Fondo de Cultura Económica, 2019. **B**: Donna Rosenberg. *World Mythology*. NTC Publishing, 1994. **C**: Kenneth McLeish. *Myths and Legends of the World*. Bloomsbury, 1998. **D**: Nadia Julien. *Enciclopedia de los mitos*. Robin Book, 1997. **E**: Arthur Cotterell (coordinador). *Encyclopedia of World Mythology*. Parragon, 1999. **F**: José Luis Espejo. *Los hijos del Edén*. Ediciones B, 2010. **G**: José Luis Espejo. *Ecos de la Atlántida*. Editorial Base, 2018. **H**: Patricia Ann Lynch. *African Mythology A to Z*. Facts on File, 2004. **I**: Jeremy Roberts. *Japanese Mythology A to Z*. Chelsea House, 2010. **J**: Robert D. Craig. *Handbook of Polynesian Mythology*. Abc-Clio, 2004. **K**: Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Uno Holmberg: Volumen III. *Fino-Ugrit, Siberian*. Cooper Square Publishers, 1964. **L**: Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Arnott McCulloch; Jan Machal: Volumen III. *Celtic, Slavic*. Cooper Square Publishers, 1964. **M**: J.A. Coleman. *The Dictionary of Mythology*. Arcturus, 2007. **N:** Stephen Oppenheimer. *Eden in the East*. Phoenix, 1998. **O:** Alessandra F. Caputo Jaffé. «Continuidad y cambio en el arte indígena de Venezuela». *Tesis doctoral. Universitat Pompeu Fabra*, 2013. **P:** Arthur Cotterell. *The Encyclopedia of Mythology (Norse, Greek & Roman, Celtic)*. Anness, 2001. **Q:** Rachel Storm. *The Encyclopedia of Eastern Mythology*. Anness, 1999. **R:** David M. Jones; Brian L. Molyneaux. *The Mythology of the Americas*. Anness, 2001.

Paraíso-Isla	EUROPA				ASIA						OCEANÍA			ÁFRICA		AMÉRICA			
	SUR 1-1	OESTE 1-2	ESTE 1-3	NORTE 1-4	PROX. ORIENTE 2-1	INDIA CEILÁN 2-2	CHINA TÍBET 2-3	JAPÓN COREA 2-4	SUDESTE ASIA 2-5	SIBERIA ÁRTICO 2-6	AUSTRALIA 3-1	MELANESIA 3-2	POLINESIA MICRONESIA 3-3	EGIPTO 4-1	ÁFRICA SUBSAH. 4-2	CARIBE 5-1	NORTE-AMÉRICA 5-2	CENTRO-AMÉRICA 5-3	SUD-AMÉRICA 5-4
1. Paraíso-Isla	X	X	X		X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	
2. Paraíso		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X			X	X

Temas principales:

La isla de los dioses en el mar del origen: (1-1), (1-2), (1-3), (2-1), (2-2), (2-3), (2-4), (2-5), (3-1), (3-2), (3-3), (4-1), (4-2), (5-1), (5-2), (5-3).

Paraíso: (1-2), (1-3), (1-4), (2-1), (2-2), (2-3), (2-4), (2-5), (2-6), (3-1), (3-3), (4-1), (4,2), (5-3), (5-4).

Análisis:

Mircea Eliade, así como otros estudiosos de la mitología comparada, destaca cómo en numerosos *corpus* míticos podemos encontrar la misma constante: la evocación del Paraíso primigenio: «Al comienzo lo que acontecía era esto: los Seres divinos o semidivinos desarrollaron su actividad sobre la Tierra. La nostalgia de los "orígenes" es, pues, una nostalgia religiosa… En términos cristianos podría decirse que se trata de una nostalgia del Paraíso» (*Lo sagrado y lo profano*, página 82). Éste aparece como algo tangible, no como una mera tierra fabulosa o legendaria. A través de este mito tenemos constancia de una época de dicha, abundancia y longevidad. Jean Chevalier, en su *Diccionario de los símbolos*, habla asimismo de una «nostalgia del Paraíso», puesto que, citando a Mircea Eliade en su *Tratado de la Historia de las Religiones*, «un cristiano diría que [el Paraíso] es la condición anterior a la Caída». Entre los caldeos éste es el Pardes, con una fuente central y cuatro ríos vertiendo en las cuatro direcciones; es el centro espiritual primero, el origen de toda la Tradición. También es la morada de la inmortalidad, el centro inmutable, el corazón del mundo, y —a través del Árbol del Mundo— el eje de comunicación entre el Cielo y la Tierra. A veces se lo identifica con la montaña polar, o central: es el Meru hindú. Si el paraíso terrenal es inaccesible es porque las relaciones del Cielo y la Tierra se han roto por la Caída. Según Juan Eduardo Cirlot, el Paraíso es el símbolo del «centro místico»; más en concreto, de su manifestación espacial. En él vivieron los antepasados primordiales (los «dragones de la sabiduría», según los chinos), y de él parten los cuatro ríos que riegan el mundo, siguiendo los cuatro puntos cardinales.

En persa antiguo *pairidaeza*, recinto fortificado, designaba los parques de recreo de los sátrapas persas; luego pasó a significar la morada idílica de las ánimas bienaventuradas. Era descrita como un jardín con una vegetación lujuriosa, con una fuente o manantial central. Los animales vivían en libertad, y el ser humano comprendía su lenguaje. Con el tiempo, este mito se convirtió en una leyenda, y más allá, en una fábula, con jardines centelleantes, o repletos de joyas, y pájaros cantarines. El Paraíso es también el símbolo del «centro místico», y del «lugar del origen». Es por ello que se halla en todas las tradiciones. Pero es asimismo un estado espiritual, y la consciencia de una pérdida: la Caída del ser humano desde el «estado paradisíaco» al presente terrenal. Karen Armstrong, en *Breve Historia del Mito* (página 23) dice, a este respecto: «Casi todas las religiones y mitologías de las sociedades arcaicas están imbuidas de nostalgia por el paraíso perdido». La citada autora lo retrata como un lugar fabuloso en el cual los humanos estaban en contacto directo con lo divino. Eran inmortales y vivían en armonía entre sí y con la Naturaleza. En medio había un árbol, una montaña o un poste que unía el Cielo y la Tierra, y al que las personas podían trepar para alcanzar el reino de los dioses. Finalmente hubo una catástrofe (la montaña se derrumbó, o los dioses talaron el árbol —nótese el cuento de Jack y el tallo de judía—) y se hizo imposible alcanzar el Cielo.

La Arcadia, el Parnaso, el Jardín del Edén, o el de las Hespérides, al igual que la Atlántida, no son más que expresiones imaginarias del Paraíso perdido, o de la llamada Edad de Oro. Su rememoración suele estar acompañada por la idea de la regresión o exaltación en la condición del ser humano, en su devenir a través del tiempo (eras, kalpas, katunes o soles), y del ciclo (eterno retorno). Esta visión del mundo tiene carácter circular, tal como expresa Virgilio en la cuarta Égloga: «Ya llega la última edad anunciada en los versos de la Sibila de Cumas; ya empieza de nuevo una serie de grandes siglos. Ya vuelven la virgen Astrea y los tiempos en que reinó Saturno; ya una nueva raza desciende del alto cielo. Tú, ¡oh casta Lucina!, favorece al recién nacido infante, con el cual concluirá, lo primero, la Edad de Hierro, y empezará la Edad de Oro en todo el mundo». Un ejemplo de la «preservación de la memoria» por lo que se refiere al Paraíso, o a la Edad de Oro, serían las *saturnalia* romanas (celebradas en las fechas de la actual Navidad, y que ahora se han reconvertido en los modernos Carnavales). Éstas supuestamente rememoraban el reino feliz del mítico Saturno (el Cronos griego), una época de simplicidad, abundancia y felicidad. Era la Edad de Oro de la que hablaba Hesíodo: «Al principio los Inmortales que habitan mansiones olímpicas crearon una dorada estirpe de hombres mortales. Existieron aquéllos en tiempos de Cronos, cuando reinaba en el Cielo; vivían como dioses, con el corazón libre de preocupaciones, sin fatiga ni miseria; y no se cernía sobre ellos la vejez despreciable, sino que siempre con igual vitalidad en piernas y brazos, se recreaban con fiestas ajenos a todo tipo de males» (*Los trabajos y los días*).

El mito clásico del Jardín del Edén es como sigue: Adán y Eva eran felices en el Paraíso terrenal. Tenían todo cuanto podían desear y no pasaban hambre, sed, o enfermedades. En él había árboles de todas clases; entre ellos, el Árbol de la Vida y el Árbol del Conocimiento del Bien y del Mal. Ni Adán ni Eva conocían el mal, puesto que en su mundo todo era bueno. Yahvé les prohibió que probaran los frutos del Árbol del Conocimiento, porque en ese caso morirían. Un día Adán y Eva, desoyendo esta prohibición, comieron de él (Adán fue incitado por Eva, como es bien sabido), y Yahvé, cumpliendo su promesa, los expulsó del Paraíso. A partir de ese momento «tendrían que ganar el pan con el sudor de su frente», y las mujeres, dominadas por sus maridos, parirían con dolor. Para garantizar que nunca comerían del Árbol de la Vida (que los haría inmortales), Yahvé situó en la puerta del jardín un querubín blandiendo una espada de fuego. Aquí observamos las dos principales constantes que he señalado más arriba: el Paraíso es tanto un pasaje de Historia Sagrada (está por definir qué parte de Historia fáctica cabe encontrar en él) como la consciencia de un «estado de caída», fruto de un «pecado»: el pecado originario. Éste supone un antes y un después en dicha Historia Sagrada: el ser humano, aunque hecho a «imagen y semejanza de su dios», no podrá comer el fruto de la inmortalidad (porque ha desobedecido a su creador), y por ello es expulsado del jardín. El querubín con la espada de fuego es la garantía de que a partir de ese momento nunca podrá ingresar en el selecto club de los «inmortales».

Existe un relato alternativo al del Génesis que explica por qué el ser humano fue condenado. Lo relata el Libro apócrifo de Enoc. Aquí podemos encontrar importantes pistas que nos informan del Paraíso primigenio al que me he referido más arriba. Enoc (nieto de Adán, hijo de Set y padre de Matusalén) no fue, por supuesto, quien escribió dicho libro apócrifo: se estima que fue redactado unos doscientos años antes del nacimiento de Cristo. El *Libro de Enoc* se divide en tres partes (o libros), en las que el patriarca evoca sus visiones apocalípticas, incluyendo sus visitas a las regiones celestiales, así como la rebelión de los «ángeles caídos». Léase el siguiente párrafo (*Libro de Enoc*, 9, 6-11): «Puedes ver lo que ha hecho Azazel [el ángel rebelde], que ha enseñado toda la impiedad en la Tierra, y ha revelado a los hombres los secretos eternos que fueron preservados en el Cielo. Y Semjaza [su líder], a quien Tú [Dios] diste autoridad para reinar sobre sus asociados [los ángeles]. Y ellos han ido a las hijas del hombre, sobre la Tierra, y han dormido con ellas,... y han revelado [a los hombres] todo tipo de pecados. Y las mujeres han dado a luz a gigantes, y la Tierra entera ha sido inundada de sangre y de impiedad». Este párrafo alude al siguiente pasaje del Génesis (6, 4): «Existían entonces los gigantes en la tierra, y también después, cuando los hijos de Dios se unieron con

las hijas de los hombres y les engendraron hijos. Estos son los héroes famosos muy de antiguo». Sin lugar a dudas, personajes como Azazel o Semjaza representan «héroes civilizadores», especialmente interesados en el estudio de los astros, como queda claro en el siguiente párrafo (Libro de Enoc, 8, 3-4): «Semjaza [les] enseñó encantamientos y el arte de cortar raíces, Armaros la resolución de encantamientos, Baraqijal astrología, Kokabel las constelaciones, Ezeqeel el conocimiento de las nubes, Araqiel los signos de la Tierra, Shamsiel los signos del Sol, y Sariel el curso de la Luna». Como dejé claro en el apartado de los «Héroes civilizadores», los sacerdotes hebreos —los compiladores de la Historia Sagrada de este pueblo— desaprobaban estas enseñanzas, pues presuntamente «contaminaban» la santidad de sus antepasados (no es el caso de otras sociedades, como en Egipto, en las que los «héroes civilizadores», del tipo de Osiris, se sitúan en lo más alto de su Panteón divino).

El relato bíblico del Jardín del Edén es, de acuerdo con esta interpretación, un mero símbolo de una región y una época en que, al comienzo de los tiempos, los humanos vivían felices, sin esfuerzo. Pero más allá de la literalidad bíblica, ¿qué información aporta dicho símbolo? La Biblia, al igual que otras narraciones antiguas, se halla dotada de una gran carga simbólica. En muchas ocasiones no debemos entender sus palabras literalmente, sino que hemos de considerarlas como evocaciones de una realidad ambigua. Tal vez el relato de la expulsión de Adán y Eva del Paraíso podría interpretarse como la huida de un pueblo o civilización de un emplazamiento privilegiado, obligado por alguna fuerza natural que le hubiese impelido a ello. Como consecuencia de ese éxodo sus condiciones de vida habrían empeorado significativamente. Por otro lado, el que el mito de la expulsión de Adán y Eva del Paraíso hable de que el hombre, a partir de ese momento, dominaría a la mujer, podría interpretarse como que la sociedad habría pasado de un estado matriarcal a otro patriarcal. Este tránsito se halla rigurosamente documentado por los antropólogos, y no podía menos que ser recogido por la Historia Sagrada de forma simbólica. Sólo añadiré que este pasaje tiene una fuerte carga poética. Por ello es lícito preguntarse: ¿Se trata simplemente de un mito? ¿Es únicamente una narración fabulada del origen del dolor, el trabajo y la necesidad humana sobre la Tierra? Si tenemos en cuenta que narraciones similares se recogen en muy diferentes partes del mundo, podemos colegir que —tal vez— exista algo de verdad tras la leyenda o la fábula del Paraíso originario.

En definitiva, ¿podemos considerar que el mito del Paraíso es una idea original de la Biblia? Ciertamente no: este concepto es muy común; no se circunscribe tan sólo al relato bíblico. Como hemos visto más arriba, el griego Hesíodo, recogiendo una tradición anterior, hace referencia a un paraíso en su obra *Los trabajos y los días* (hacia el siglo VIII a.C.). En la Edad de Oro que Hesíodo describe, conocida como «tiempos de Cronos», los hombres vivían vidas sin preocupaciones, libres, seguras y pacíficas. Pero —y aquí se introduce, como en el contexto bíblico, el prejuicio contra la mujer, asociado al «pecado original»— un día Pandora abrió la tapa de su caja, y todos los males que acechan la vida humana se expandieron a lo largo y ancho de la Tierra. De esta Edad de Oro mítica se pasó a la de Plata, y tras ésta a la de Cobre, a la de los Héroes, y por último a la del Hierro. La miseria, el trabajo, el dolor y el envilecimiento, todos ellos males desatados por Pandora (como en el caso de Eva, por no poder reprimir su curiosidad), se extendieron por todo el orbe. ¿Existen otras tradiciones similares? La respuesta es sí, como se verá en la exposición de los mitos (abajo).

El concepto de los cuatro ríos del Jardín del Edén tampoco es una exclusiva bíblica. Hallamos la misma idea entre los egipcios (según la tradición, eran cuatro las fuentes del Nilo en Elefantina), los hindúes (los cuatro brazos del río Jambu, el Ganges Celestial, que parten del monte Meru), entre los griegos (los cuatro ríos del Hades, entre los que encontramos el Estige y el Lethe), en Irán (del lago Aredvi Sura Anahita, flanqueado por el árbol del Haoma, o Árbol de la Vida, brotan cuatro corrientes, que fluyen hacia los cuatro puntos cardinales), en el Tíbet (del Árbol de la Vida Zampu, que crece en el monte sagrado Himavan, también brotan cuatro ríos)... Narraciones similares las hallamos en China, entre los eslavos, los nórdicos, los polinesios, los sioux, los aztecas, los mayas, etc.

En el mito hebreo y en el griego la mujer sería la causante de todos los males de la Humanidad. Esta constante tiene continuidad en la tradición popular y en el *folklore*. Significativamente, tanto la «bruja» como la «madrastra» de los cuentos populares (es el caso de *Blancanieves*, por poner un ejemplo) aluden a una visión más bien negativa del papel de la mujer en la Historia. ¿Residuo de la «revolución patriarcal» de la que hablé en la sección dedicada a la Diosa? Del mismo modo, los relatos acerca del Paraíso suelen abundar en la idea del «elixir de la vida», que permite alcanzar la inmortalidad (o la eterna juventud). Según Homero los dioses olímpicos se alimentan exclusivamente de néctar y ambrosía. Los hindús hablan de amrita y soma (y los iraníes de haoma). El romance céltico de Cuchulainn habla de las nueces del Elíseo. La diosa escandinava Idún (juventud) cultiva unas manzanas que rejuvenecen a los dioses, etc. Hallamos relatos similares en numerosas culturas y tradiciones.

En muchos mitos universales el Paraíso ha sido asociado a una isla (y en ocasiones, a una isla sumergida): «La montaña en medio del mar simbolizaba las Islas de los Bienaventurados, especie de Paraíso donde vivían los inmortales [taoístas, en este caso]» (Mircea Eliade: *Lo sagrado y lo profano*, página 131). Ésta es una tendencia universal, extendida por todo el planeta, no arracimada en un único sector; por lo cual podemos considerar que tiene carácter ancestral. En ciertos templos egipcios se representa esquemáticamente esta «isla primordial» (que en su mitología sería una «Tierra primordial»). Max Müller explica buena parte del *corpus* mítico mediante una hábil metáfora: el curso del Sol sobre el Cielo. El Levante y la Aurora de la mañana, y el Poniente y la morada de las almas, son sus hitos principales. El Paraíso-isla representaría aquí la «residencia del Sol poniente», y en una osada transliteración, también de las almas de los muertos. El análisis comparativo parece confirmar esta asociación entre Paraíso y Poniente. Sin embargo, en la imaginería universal (en Arabia, en Suecia, en Sicilia, en Irlanda…) abundan cuentos y leyendas que hacen referencia a una isla maravillosa, donde viven gigantes o personajes que gozan de una eterna juventud. Estas islas suelen flotar en las aguas, o disiparse entre tinieblas, de modo que de ellas no queda ni rastro (es el caso de la isla de San Borondón, entre los irlandeses). Algunos opinan que dichas tradiciones serían la traslación fantástica de un fenómeno óptico, conocido como *fata Morgana*, que nos hace ver, cuando las condiciones atmosféricas son las adecuadas, montañas, castillos o ciudades recortadas en el horizonte.

La divinidad está ligada a la inmortalidad, pero también a un «lugar del origen», a un paraíso originario. Y entre éstos, Meru es tal vez el más universal. *Meruvarsha*, la región de Meru, podría haber dado nombre a multitud de topónimos en el mundo; algunos míticos, y otros más reales: el To-Mera de los egipcios; el *merós* (muslo) de los griegos, lugar de nacimiento de Dioniso; el *merom* (lugar alto) de los hebreos, etc. Y por supuesto, a los múltiples Sumeru, Sumur, Sumer o Samara que se distribuyen por todo el planeta. El monte Meru, de acuerdo con el *Markandeya Purana*, ilumina con una luz más intensa que el Sol la región de *Ila-vrta*, la residencia de los dioses; y éstos, merced al jugo de los frutos que crecen en el árbol Jambu, viven 30.000 años. Ilavrit está situada en medio del Océano que rodea a las «siete grandes islas», que es una manera de decir que Ilavrit-Meru está en el centro del mundo (puesto que Meru está en el centro de Ilavrit). En el mito sumerio (y en general, en el mesopotámico) la región llamada Iku es la residencia de Ea (dios del Cielo). Y ésta era descrita como una isla rodeada del mar, en mitad de la constelación de Piscis. Tal «Paraíso» es llamado por Arthur Ungnad el «campo primordial». Era conocido –por otro nombre– como Apsu. Según el llamado *Génesis babilónico:* «[Marduk] Cruzó los cielos e inspeccionó las regiones / Cuadró la zona del Abzu, la morada de Ea…» (Enki) (Giorgio de Santillana y Hertha von Dechend: *El molino de Hamlet*, página 625). En esta interpretación del mito dicha tierra del origen es habitáculo, no sólo de los dioses, sino también de los «sabios» que civilizaron el mundo. Allí se alojaban los «siete sabios» primordiales. Y allí crecía el Árbol del Mundo, el *Mesu*, «carne de los dioses, adorno de los reyes», el cual «tiene raíces en el ancho mar, en las profundidades de *Arallu*, y su copa alcanza el alto Cielo». Árbol *Mesu* (Árbol de la Vida), sabios y dioses primordiales, isla en medio del mar… De nuevo el paisaje que nos remite al principio, a los orígenes.

En mi obra *Los hijos del Edén*, así como en *Ecos de la Atlántida*, sugerí que los topónimos *Edén*, *Meru* e *Ibar* podrían aludir por igual a la expresión «río de la montaña», equivalente a la isla primordial (el paraíso perdido) de los antiguos. Sea como sea, la «montaña sagrada» se sitúa a menudo en una isla; de tamaño variable, que en ocasiones puede adquirir la dimensión de un continente. Así, en la mitología hindú, se habla de las siete islas o regiones (*dvipa*), que son rodeadas por océanos. Jambudvipa es la isla central, y en ella está el monte Meru (que a su vez está rodeado por la comarca llamada Ilavrit). O quizás tengan alguna relación con los *iat* (islas) de la mitología egipcia. Éstos constituyen divisiones o moradas del Amenti, región del Occidente donde habitan las almas de los muertos, regidas por Osiris (*Libro de los Muertos* egipcio, conjuro CXLIX): «¡Salve, oh tú, primer Iat [isla] del Amenti, / Lugar donde los muertos retornan a la vida probando el pan consagrado!». Nótese aquí, de nuevo, el concepto «alimento (en este caso pan) de la vida», que otorga la inmortalidad.

El aspecto más llamativo del estudio de la mitología comparada es la machacona evidencia de que existen rasgos comunes en todos los «*corpus* míticos» universales. Entre ellos encontramos dos motivos que abundan sobremanera: el del Paraíso perdido, y el de la Catástrofe cósmica. El primero (el Paraíso perdido) alude a la residencia de los muertos, o al recuerdo de una isla –ahora sumergida– una vez habitada por hombres-dioses. Estaría relacionado con el segundo (con el de la Catástrofe cósmica) en el hecho de que tal paraíso habría sido destruido por una gran deflagración. En torno al mito del «fin de una era», que dio pie a la destrucción del Paraíso, existen dos variantes: la que alude a una gran ola, o a una lluvia torrencial y continuada; y la que se refiere a un fenómeno de tipo volcánico, en el cual la destrucción no es por agua, sino por fuego. La primera variante (la gran ola, o Diluvio) es harto conocida. La segunda variante (fenómeno de tipo volcánico) está también muy generalizada, pero ha sido desvinculada de la primera (el Diluvio). Tiene diversas expresiones: el mito de Sekhmet, en la mitología egipcia; el mito de Faetón, en la mitología griega; el mito de Nu Gua en la mitología china; y el mito del Diluvio de ceniza en el Popol Vuh de los mayas quiché. En esta segunda variante del relato se combina un fenómeno telúrico (expresado por el fuego) con un fenómeno atmosférico (expresado por el agua). Tal combinación podría evocar un acontecimiento catastrófico, tal como la explosión de una caldera volcánica, o bien la caída de un enorme meteorito. En cualquiera de los dos casos se podría haber desencadenado una «lluvia de ceniza» (a eso alude la imagen mítica de la lluvia de cerveza del mito de Sekhmet, o de la lluvia de resina del mito maya quiché), acompañada de fuertes deflagraciones volcánicas (eso es lo que expresa la alusión al fuego), y de grandes maremotos, *tsunamis* o lluvias torrenciales (eso es lo que expresa la alusión al agua).

De tal modo, el mito no haría más que describir de modo comprensible para la mentalidad de sociedades «primitivas» fenómenos geofísicos nada extraños para el ciudadano cultivado de hoy día. El convencimiento casi universal de que el mundo ha sufrido una serie de catástrofes cíclicas no es sino la constatación popular de que el planeta en que residimos está vivo, y el ser humano ha sufrido, sigue sufriendo y sufrirá sus espasmos y sacudidas. Todos los científicos saben que, más tarde o más temprano, fenómenos como los que expresan el mito del Diluvio –o en su defecto, el de una «deflagración universal»– volverán a repetirse. La duda no es tanto el «si», sino el «cómo», y sobre todo, el «cuándo». Antes de calificar estos mitos como «supercherías», habríamos de preguntarnos si verdaderamente estamos preparados para enfrentarnos a la certeza de que algún día el «cielo caerá sobre nuestras cabezas», y «la tierra se abrirá bajo nuestros pies». Ya es hora de entender que la especie humana acumula tras de sí una sabiduría y unos conocimientos que sería una estupidez despreciar. Si actuamos con la soberbia de quien cree que todo lo sabe, y de que todo lo puede controlar…; en definitiva, si comenzamos a creernos dioses, tal vez nuestro destino en la Tierra sea el que convirtió a toda una generación de hombres –o de hombres-dioses– en un soplo, en un eco, en un murmullo del más remoto pasado.

No quisiera acabar el análisis de este apartado sin mencionar una curiosa coincidencia entre las sagradas escrituras hebreas y la toponimia indonesia. El profeta hebreo Habacuc (3,

3) escribe lo siguiente: «Dios [Yahvé] vendrá de Temán, y el Santo del monte Parán». Significativamente, como remarqué en mi libro *Ecos de la Atlántida* (página 384), Habacuc podría aludir –sin saberlo– a dos enclaves de la isla de Java: Temangung (el monte de Temán, puesto que *gung* deriva de *gunung*, «montaña»), y la isla de Parang (en el cercano archipiélago Karimunjawa, situado justo enfrente). En Deuteronomio 33, 2 se asocia el monte Parán con el monte Sinaí: «De Sinaí vino el Señor y de Seir nos esclareció; resplandeció desde el monte Parán, y con él millares de santos». Pero por otro lado *taman* es una palabra malaya que significa literalmente «jardín» (¿acaso el Jardín del Edén, situado en Oriente según el Génesis hebreo?). Esta coincidencia se añade a otras, por lo que se refiere a la toponimia y a la mitología de ambos extremos de Eurasia: los nombres Meru, Manu, Neo-Noa-Noé y Java-Yahvé, son algunos ejemplos de ello. En el análisis del apartado «Árbol del Mundo» me volveré a referir a este tema.

A continuación, se exponen los mitos que, a lo largo y a lo ancho del mundo, se refieren a los paraísos y a los paraísos-isla (aquellos de los que partieron los dioses o los sabios de los tiempos antiguos). Como veremos, éstos se asocian a un Árbol de la Vida, que atesora los frutos de la inmortalidad, y a la diosa que preserva dichos frutos (en ocasiones, en partida triple). En esta isla se sitúa el monte primordial (el mítico Meru, que al contrario de lo que se suele opinar, es un concepto universal), y a ella acuden –según algunos *corpus* míticos– las sombras (las almas) de los muertos, que pasan a reunirse con sus ancestros. Es por ello que a veces es visto como un lugar subacuático, o neblinoso, o como una isla que flota sobre el mar (y que aparece de vez en cuando a la vista de unos pocos privilegiados). Por supuesto, el Paraíso es el alojamiento de los inmortales en tiempos anteriores al Diluvio. Por ello tiene un carácter mítico, y fantástico. El retorno al Paraíso puede significar dos cosas: la muerte, o entrar en un estado de consciencia que es más propio de dioses que de humanos.

Los mitos:

1.1.1. En Grecia, la Isla de los Bienaventurados, cuyo rey es Cronos (B, 14) (C, 133) (D, 102). En Grecia, el Jardín de las Hespérides, donde residen las tres Hespérides (Aegle, Aretusa y Erythia), con el árbol y las manzanas de la inmortalidad, en las faldas del monte Atlas, más allá del río Océano (B, 29) (C, 259) (D, 208) (G, 136). En Grecia, la Isla Blanca, en el Mar Negro, donde reside el alma de Aquiles (B, 74). En Grecia, la isla flotante Ogygia, en mitad del Océano, donde vive Calipso (C, 109) (D, 78). En Grecia, los Campos Elíseos constituyen una isla que flota en el submundo; es un paraíso donde residen los héroes (C, 175) (D, 79) (F, 85). La Atlántida, en cierto modo, es un lugar del origen paradisíaco narrado por Platón (D, 60).

1.2.1. Avalon (la Isla de las manzanas), entre los celtas, es la Isla de los Bienaventurados, situada en medio del Océano del Oeste, donde crecen las manzanas de la inmortalidad. En ocasiones se la confunde con Annwn (C, 77) (P, 102). Nótese que, como entre los griegos (las tres Hespérides), los nórdicos (las tres Nornas) y los eslavos (las tres Zoryas), los celtas hablan de tres hermanas, cuyos nombres son –respectivamente– Morrigan, Babd y Macha (C, 398). Los celtas también hablan del Paraíso de Bran, o Isla de la Felicidad, morada dichosa situada en los confines de Poniente (D, 305) (P, 106). Entre los escoceses existen referencias a la «isla debajo de las olas», y a hombres y mujeres que entran a este submundo a través de la «montaña de las hadas». Allí los muertos recogen fruta o cosechan grano, del mismo modo que en el Amenti del dios Osiris (en Egipto) (F, 87). En Irlanda, el Imram es un mito en el cual un aventurero (Bran) explora el submundo. Éste se localiza en las islas de un archipiélago del Océano del Oeste. En ellas no hay ni penalidades ni invierno (F, 87). Los celtas hablan de *mag mor* (la gran llanura), una región maravillosa situada más allá del Oeste, donde residen las almas de los muertos (F, 88). El Paraíso también es conocido como la «Isla Verde», y es situado ya abajo, ya arriba de las aguas; allí crecen las manzanas mágicas (L). La isla de Falga, o de Man, es llamada Isla Divina (L). En el cuento de «Gilla Dacker y su

caballo» se habla de Tir jo Thiunn (la tierra bajo las aguas), un reino subacuático de los dioses (L). En el *folklore* céltico se habla de la «tierra de la juventud», la «tierra de los vivos», la «isla de la felicidad», la «isla de la profecía», la «isla de las siete ciudades», la «isla de San Borondón», la «isla de los bienaventurados», etc. Buena parte de estos lugares fueron visitados por el viajero celta Maeldun, que ganó su juventud bañándose en un lago (L) (M) (P, 144).

1.2.2. Entre los celtas, el paraíso, llamado «tierra divina», es el lugar de los dioses; es la «tierra de los inmortales» (que comen el alimento de la inmortalidad), y no está asociada con los muertos. Los vivos a veces son invitados a este lugar (donde permanecen eternamente, o al volver se convierten en personas decrépitas, porque un instante en la «tierra divina» es un largo lapso de tiempo en la Tierra). Es el caso de Oisin, en la tierra de Tir nan Og (tierra de la Juventud). Dicha «tierra divina» adquiere diversas formas: un paraíso subterráneo bajo un túmulo (un *sid*), una isla misteriosa, o un reino bajo las aguas (L) (M). En Gales el Paraíso es llamado Annwn. Allí está el caldero de la inmortalidad (base del mito céltico del Grial). Su soberano es Arawn (P, 97, 98). Otro paraíso celta es la llamada Tierra de la Promesa (P, 153).

1.3.1. Buyan, entre los eslavos, es una isla, donde residen las tres doncellas que reciben un mismo nombre: Zorya. Se encuentra en el Este, pues de allí parte el Sol cada día. Es el paraíso eslavo (C, 104) (F, 88).

1.3.2. El paraíso de los eslavos occidentales es Rai, casa del Sol (nótese el Ra egipcio y polinesio) (L). El paraíso de los eslavos orientales es Svarog (L).

1.4.2. El Asgard, entre los nórdicos, es la residencia de los dioses del Aesir; allí se encuentra el Valhalla, donde van los héroes muertos en combate; y allí residen las tres Nornas (Vurd, Verdhandi y Skuld). Allí está asimismo el árbol cósmico Yggdrasil, con un águila en su copa (C, 60, 643) (E, 120). Gimle es el palacio que sobrevive tras la conflagración conocida como Ragnarok, en el Asgard, presidido por Balder (M). Svartalfheim es la residencia de los elfos negros, la casa subterránea de los enanos (nótese el Svarga hindú) (M).

2.1.1. En Mesopotamia el paraíso es Dilmun, en la «boca de los ríos», en el Este (tal vez la actual Bahrein); allí reside Utanapishtim (Ziusudra), y asimismo Enki y Ninki (B, 200) (E, 14) (F, 84) (G, 137) (N, 249, 255) (Q). Gilgamesh encuentra en un jardín un árbol milagroso, y cerca de él la divinidad Siduri (la muchacha). Ésta habita una isla de la que manan cuatro fuentes (según el Génesis, del Edén manan cuatro ríos), situada en el «ombligo del mar» (F, 84). Iku era entre los mesopotámicos el paraíso, una isla, donde reside Enki, y de donde provienen los *annedotus*, o «peces *puradu*» (Oannes, y los «siete sabios»), que ejercen de «héroes civilizadores». Dicho paraíso se encuentra en el Este, más allá del Mar Eritreo (Mar Rojo y Océano Índico) (G, 50).

2.1.2. Los hebreos conocen su paraíso con el nombre de Jardín del Edén; allí se hallaba el Árbol de la Vida, y el del Conocimiento. Al igual que Dilmun o Iku, se sitúa en Oriente (G, 132). Entre los persas, Yima construyó un refugio (un Paraíso) donde se hallaba la Gaokerena, la «reina de las plantas», que contiene todas las semillas, las cuales reparte el pájaro Semurg (las raíces de esta planta maravillosa son roídas por un lagarto) (nótese el mito nórdico de Nidhogg) (D, 305).

2.2.1. El Paraíso de donde provienen los dioses hindúes es una isla, que recibe el nombre de Ila-Vrtr (o Ilavrit), que recibe su luz del monte Meru (Markandeya Purana). Allí crece el árbol con los frutos de la inmortalidad, llamado Jambu (G, 54, 140).

2.2.2. El Jardín de Kuvera (el dador de riquezas), en el monte Kailasa, es un lugar donde sus habitantes disfrutan de gran felicidad, y de una gran longevidad (Bhagavata Purana) (F, 87). El Paraíso hindú (el Cielo), donde habitan los dioses, es conocido como Svarga (G, 167). En la India existe también un paraíso subterráneo, donde habitan los demonios, llamado Atala (G, 223). En el budismo hay varios paraísos: el del Este (Abhirati), o el del

Oeste (Sukhavati) (Q). Tushita es el Cielo budista; es la casa de Maitreya, el Buda futuro (Q).

2.3.1. Penglai Shan (monte Penglai) es el paraíso chino, rodeado por agua; allí residen los ocho inmortales (los Xian) y crece la planta de la inmortalidad *Ling Zhi*. Está situada en el mar del Este, no lejos de otras dos islas (Fangchang y Yingzhou) (C, 478) (Q). En la mitología china existe un paraíso subacuático llamado «Paraíso de la Reina Madre del Oeste» (F, 86). Fu Sang, especie de Atlántida china, a la que viajó Hui Shen hacia el siglo V d.C., es un paraíso maravilloso situado en el otro lado del Océano. Allí se halla la planta que confiere el don de la eterna juventud (F, 86). San Chou Niang, Diosa Madre china, es reina de la isla originaria de los dioses (M). La diosa Guanyin, o Kuan Yin, vive en una montaña-isla del Mar del Este (Q).

2.3.2. Kun Lun es la montaña-paraíso taoísta del Oeste, situada en el centro del mundo (en conexión directa con el Cielo) (M). Shambhala es un paraíso tibetano, y al mismo tiempo un reino mítico situado en el Himalaya, de donde salió el conjunto de enseñanzas conocido como Kalachakra (Q). Tian, un paraíso de los taoístas, es otro nombre de la residencia de los inmortales, que a veces se confunde con Kun Lun (Xian) (Q).

2.4.1. En el mito japonés, Izanagi e Izanami arrojaron una lanza en el Océano Primordial, y las gotas de este «lanzazo» crearon las islas Onogoro, la Tierra primordial; la segunda isla en ser creada fue Awagi, tal vez el Hawaiki —paraíso primordial— de la mitología polinesia (véase abajo, en el mito polinesio) (M).

2.4.2. Entre los japoneses el lugar de residencia de los dioses, en las alturas, es llamado Ama (I). La «Tierra Pura», Jodo, o Amit (Reino de Amida), es el lugar donde las almas renacen por la acción de Amida Buddha; es una especie de paraíso, pero no representa el Nirvana (o iluminación). En cambio, es el lugar donde el alma puede obtener la iluminación. La gente de la Tierra Pura nunca experimenta dolor, deseo o sufrimiento. Los Jardines de la Tierra Pura tratan de imitar este paraíso budista en la Tierra (I).

2.5.1. La figura del «barco de los muertos» de la etnología indonesia y malaya, según el estudioso Stephen Oppenheimer, aludiría al viaje de las almas a la patria de origen, situada en una isla ahora sumergida del mar de Sunda: «Los viajes de los barcos de los muertos, descritos en tantos mitos austronésicos, y pintados ... en las paredes de la cercana cueva de Niah, estaban literalmente retornando a la tierra de sus ancestros, en la plataforma sumergida de Sunda» (N, 154).

2.5.2. Khuna es el paraíso tailandés (M).

2.6.2. Entre los calmucos de Astracán se dice que en los primeros tiempos los humanos eran seres iluminados, y por ello no necesitaban la luz de los astros (en esos tiempos no existía ni el Sol ni la Luna) (K). Entre los pueblos del Altai se habla asimismo de los tiempos en que no había ni Sol ni Luna; las gentes no precisaban su luz; pero cuando uno de estos «primordiales» se puso enfermo, Dios envió un espíritu a ayudar a los humanos. Por ello removió el Océano Primordial y extrajo de él dos diosas, así como dos espejos metálicos, que puso en el Cielo (el Sol y la Luna) (K). Alternativamente, cuando la gente comió el fruto prohibido (es decir, pecaron), el mundo se convirtió en oscuro (pues los seres primordiales perdieron su luz), y entonces el Sol y la Luna fueron creados (K).

3.1.1. Los wulumba de la tierra de Arnhem dicen que existe una isla de los muertos (Bralgu) rodeada por un Océano Primordial (C, 94).

3.1.2. Entre los tiwi de la isla Melville del Norte de Australia, se dice que los primeros humanos vivieron en un paraíso (la tierra superior) rico en plantas y criaturas de todo tipo, pero sin luz; luego Jurumu y su hermano Mudati descubrieron el fuego, que con ayuda de su padre Purukapali aprendieron a controlar. Su madre y la hermana de ésta, con unas antorchas construidas por ellos, se convirtieron en el Sol y la Luna (C, 315). El Paraíso de

los aborígenes australianos se llama Wathi-Wathi. En otros relatos se llama Yalaing (es un paraíso para los dioses), y es guardado por serpientes gigantes (M).

3.2.1. La isla de Irian fue una vez un Jardín del Edén, habitado por seres poderosos llamados «demas», mitad hombres y mitad espíritus, que podían hacer cosas prodigiosas. Pero aprendieron a jugar con fuego y lo quemaron todo, incluso las montañas, hasta que el gran dios «dema» Darui envió la lluvia para apagar el fuego (F, 87). En Nueva Guinea se habla de una isla mítica situada en algún lugar del Oeste; es llamada la Puerta del Sol. El viento empuja las almas de los muertos hacia dicho lugar (F, 88). Los melanesios hablan de la isla Kibu, casa de los muertos, situada muy lejos en el Oeste (M).

3.3.1. Entre los polinesios se piensa que su tierra ancestral (Hawai'iki, Kahiki, Avaiki, Sava'i, Habai) era una isla paradisíaca engullida por las aguas tras un gran cataclismo. En otras ocasiones es descrita como la tierra de los dioses, o el submundo; es denominada como la «tierra silenciosa» (F, 87) (G, 340) (I) (N, 349). Los polinesios hablan también de la isla-paraíso de Hiva (G, 443).

3.3.2. El Paraíso polinesio (Polutu, o Bulotu) tiene un Árbol de la Vida llamado Pukatala, y produce néctar que necesitan los espíritus. También existe allí un lago llamado Vai-ola, el cual contiene el agua de vida que rejuvenece a los que beben o se bañan en él. Allí residen las almas de los muertos. (F, 83) (M) (N, 404, 471). En la Polinesia se llama Kane-hana-moku (lugar escondido de Kane) el paraíso de Kane, una nube flotante situada entre la Tierra y el Cielo, donde en el principio los primeros seres humanos vivieron, antes de ser expulsados de él (J). En las Carolinas el Paraíso de los buenos es llamado Pachet (M). Los paraísos polinesios reciben otros nombres, como Paliuli, Putahi o Rangi-tuarea (M). En las islas Gilbert existe el mito de Na Kaa, que guardaba un precioso jardín con dos árboles. Los hombres vivían en uno, y las mujeres en el otro. Unos y otras copularon en el árbol de la muerte, y Na Kaa los expulsó de su paraíso (nótese el parecido con el mito de la Caída en el Edén bíblico) (M).

4.1.1. El paraíso egipcio es el Amentet (o Aaru), isla del Poniente donde los muertos esperan la barca de Ra en su ruta nocturna hacia Oriente; allí reside Osiris, llamado «primer señor de los del Oeste». Sería un equivalente de los Campos Elíseos griegos (D, 28) (F, 87) (G, 190). En la mitología de Edfú (Egipto), la Gran Montaña es un nombre dado a la Isla de Fuego, el montículo primordial en Hermópolis. Éste es el lugar de la creación original, donde la Luz apareció por vez primera. Estaba situado en el Este, lugar de nacimiento del Sol. En dicho emplazamiento creció el loto (o el huevo) donde apareció el «niño divino». El «lugar originario», la isla sagrada, producida por el Creador cuando secó esta región y la convirtió en cultivable, era un auténtico paraíso: «No había robos en esa tierra, ni mordeduras [¿de serpientes?]». Esa isla es descrita como construida con oro y lapislázuli. Sus tierras eran fértiles, y sus habitantes eran felices (G, 156).

4.1.2. El Aalu es el paraíso de Osiris, en el Oeste. Para llegar a este lugar, el alma tiene que sobrepasar muchas puertas, cada una de las cuales está guardada por un demonio (M).

4.2.1. Entre los baganda de Uganda se habla del héroe Mukasa, que se convirtió en un dios de la abundancia. Éste dio a las gentes ganado, comida e hijos; a él rogaban por salud y fertilidad. Cuando era niño desapareció sin dejar rastro, y apareció finalmente en una isla, en mitad de un lago, sentado bajo un gran árbol. Quien le encontró le construyó una casa, y se convirtió en su sacerdote. Mukasa murió y fue enterrado en esa extraña isla (según otros, volvió a desaparecer) (H). Kursuri ya Nuru (Castillo de Luz) es un paraíso en el Este al que llegan sólo los justos, transportados por un barco con un capitán devoto (M).

4.2.2. Ruwa, en Tanzania, es un dios creador que hizo a los primeros humanos inmortales. Los colocó en un jardín, donde tenían prohibido comer el fruto de una planta (el ñame llamado Ukaho). La serpiente de la muerte los tentó, y los primeros humanos comieron un poco de ese ñame, perdiendo su inmortalidad (M).

5.1.1. Caonao, entre los taínos del Caribe, es una isla mágica llena de oro y de gemas. De dos cavernas que allí había emergió el pueblo taíno (E, 260). En el Caribe existe la tradición de dos islas míticas: Antilia y Bimini. La primera es descrita como una isla paradisíaca situada al Oeste de Atlantis; la segunda es un paraíso que contiene la Fuente de la Juventud (M).

5.2.1. Entre los algonquinos, en medio de la Tierra de las Almas, se encuentra una isla (la Isla de los Bienaventurados) rodeada por las aguas de la muerte (F, 83). El Primer Mundo entre los indios hopi es llamado Tokpela, un período de dicha y felicidad; entonces —antes del Diluvio— residían en otro lugar, en el otro lado del Océano (G, 210). En el mito de Estsanatlehi (Changing Woman), entre los navajo, se dice que la diosa, tras parir a los divinos gemelos Nayenezgani y Tobadjishtchini, fue a vivir a una isla más allá del mar del Oeste (el Pacífico) (R). Cotsipamapot, entre los moapa, es la Gran Mujer creadora, y esparció tierra alrededor de la isla original para crear el mundo (R). En una historia de la Great Basin se dice que en un principio el primer hombre y la primera mujer vivían en una pequeña isla; luego interviene Coyote (el «trickster») para incrementar la población humana (R). Entre los ojibway se dice que Nanabush cruzó el Océano para robar el fuego (R).

5.3.1. Aztlan (lugar de las garzas) es la isla del origen de los aztecas; en ella los hombres disponían de frutos abundantes y vivían muchos años. El glifo de Atlán, una localidad del México antiguo, es «dientes con agua y juncos»; significativamente, en el *Libro de los Muertos* egipcio se habla de un enclave del Amenti (lugar de los muertos) llamado «Campo de los Juncos» (E, 288) (G, 153). En Aztlan hay un cerro, cuyo nombre es Colhuacan, con unas cuevas, donde residieron los antepasados de los aztecas; era un lugar paradisíaco (G, 177). Los mayas nos hablan de un paraíso llamado Paxil, también llamado Cayalá, en un lugar situado más allá del Océano (en Oriente, muy lejos); allí residieron antes del Diluvio (G, 253). Tula es el Paraíso tolteca (G, 443). Tamoanchan (tierra de la serpiente emplumada), un paraíso terrestre, es llamado «La casa del descenso, sitio del parto, místico Oeste donde tuvieron su origen dioses y hombres»; éste es simbolizado por un «árbol quebrado» en forma de T (G, 140) (R).

5.3.2. El Paraíso azteca es llamado Tlalocan, área montañosa situada en el Sur; allí van los mortales muertos por enfermedad, por ahogamiento, o por el rayo (C, 614) (G, 137) (R). Otro paraíso azteca es Tollan (lugar de los juncos), donde se encuentra el dios solar Tonatiuh, al que van a parar las almas de los sacrificados a este dios (F, 85). Cincalco es el paraíso de las mujeres muertas en el parto, entre los aztecas (R). Entre los aztecas, Omeyocan (lugar de los dos) es el lugar de residencia del dios andrógino Ometeotl (R). Entre los aztecas, Topan (el Cielo) es el lugar de los dioses (R).

5.4.2. Los guaraníes hablan de un reino, o paraíso, de nombre Paititi, situado en el lago —o bajo el lago— Cuni-Cuni (o Yanacocha), y que es guardado por un extraño animal llamado Teyu-Yagua (M). En Bolivia se dice que el alma se dirige a la tierra del Abuelo, también llamada Tamoi (M).

MITO: TRICKSTER

Véase la Tabla 12 y el Mapa 12.

Bibliografía:

A: James George Frazer. *La rama dorada*. Fondo de Cultura Económica, 2019. **B**: Donna Rosenberg. *World Mythology*. NTC Publishing, 1994. **C**: Kenneth McLeish. *Myths and Legends of the World*. Bloomsbury, 1998. **D**: Nadia Julien. *Enciclopedia de los mitos*. Robin Book, 1997. **E**: Arthur Cotterell (coordinador). *Encyclopedia of World Mythology*. Parragon, 1999. **F**: José Luis Espejo. *Los hijos del Edén*. Ediciones B, 2010. **G**: José Luis Espejo. *Ecos de la Atlántida*. Editorial Base, 2018. **H**: Patricia Ann Lynch. *African Mythology A to Z*. Facts on File, 2004. **I**: Jeremy Roberts. *Japanese Mythology A to Z*. Chelsea House, 2010. **J**: Robert D. Craig. *Handbook of Polynesian Mythology*. Abc-Clio, 2004. **K**: Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Uno Holmberg: Volumen III. *Fino-Ugrit, Siberian*. Cooper Square Publishers, 1964. **L**: Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Arnott McCulloch; Jan Machal: Volumen III. *Celtic, Slavic*. Cooper Square Publishers, 1964. **M**: J.A. Coleman. *The Dictionary of Mythology*. Arcturus, 2007. **N:** Stephen Oppenheimer. *Eden in the East*. Phoenix, 1998. **O:** Alessandra F. Caputo Jaffé. «Continuidad y cambio en el arte indígena de Venezuela». *Tesis doctoral. Universitat Pompeu Fabra*, 2013. **P:** Arthur Cotterell. *The Encyclopedia of Mythology (Norse, Greek & Roman, Celtic)*. Anness, 2001. **Q:** Rachel Storm. *The Encyclopedia of Eastern Mythology*. Anness, 1999. **R:** David M. Jones; Brian L. Molyneaux. *The Mythology of the Americas*. Anness, 2001.

Trickster	EUROPA				ASIA						OCEANÍA			ÁFRICA		AMÉRICA			
	SUR 1-1	OESTE 1-2	ESTE 1-3	NORTE 1-4	PROX. ORIENTE 2-1	INDIA CEILÁN 2-2	CHINA TÍBET 2-3	JAPÓN COREA 2-4	SUDESTE ASIA 2-5	SIBERIA ÁRTICO 2-6	AUSTRALIA 3-1	MELANESIA 3-2	POLINESIA MICRONESIA 3-3	EGIPTO 4-1	ÁFRICA SUBSAH. 4-2	CARIBE 5-1	NORTE-AMÉRICA 5-2	CENTRO-AMÉRICA 5-3	SUD-AMÉRICA 5-4
1. El trickster	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Temas principales:

Trickster (burlador): (1-1), (1-2), (1-3), (1-4), (2-1), (2-2), (2-3), (2-4), (2-5), (2-6), (3-1), (3-2), (3-3), (4-1), (4-2), (5-1), (5-2), (5-3), (5-4).

Shape-changer (transformista): (1-2), (1-4), (2-3), (2-4), (2-6), (3-3), (4-1), (4-2), (5-2), (5-4).

Análisis:

El *trickster*, o «burlador», en mitología, es un personaje aficionado a la broma: es indócil, y a menudo indómito. Los «tricksters» son ingeniosos y rebeldes, y pueden actuar por motivos egoístas o filantrópicos, pues no se adecúan al orden establecido e ignoran las convenciones; en cierto modo podríamos decir que se sienten ajenos a lo que convencionalmente se denomina como bueno o malo. Pueden tener una líbido acentuada (muchas de sus artimañas las aplican para conseguir los favores sexuales de algún dios-diosa o mortal), pero en otras ocasiones se sacrifican por un impulso altruista. Es el caso de Prometeo, un arquetipo de aquellas figuras mitológicas o religiosas que se inmolan para aportar al mundo algún bien preciado: si es un profeta o Mesías, la Salvación; si es un «héroe civilizador», el acceso a la luz (la creación de las luminarias que conocemos como el Sol y la Luna), o bien la adquisición del fuego o de otros avances culturales. Pero amén de ser creativos, o benéficos, los efectos de sus acciones pueden ser imprevisibles (o destructivos): es el caso de Loki, que después de recuperar las manzanas de la inmortalidad que él mismo había contribuido a robar, sume al mundo —con sus maquinaciones— en la destrucción (el Ragnarok). Está claro que ni siquiera el «trickster» puede hacer burla del destino, pues éste determina que el Universo esté condenado a un ciclo de creación-destrucción permanente, como sucede también con los mortales o con los mismos dioses.

El «trickster» es a veces un «héroe cultural» (véase el capítulo correspondiente), que —como el sumerio Enki— enseña a la Humanidad las artes y los oficios, adquiriendo los conocimientos —a veces robándolos— de entre los mismos dioses. En ocasiones se limita a inventar técnicas que facilitan el buen gobierno del mundo (es el caso del Thot egipcio), o asegura a los líderes una descendencia para cumplir la profecía (es el caso, nuevamente, de Thot, o del céltico Merlín). Cuando es necesario, cambia de forma o de tamaño: se convierte en un *shape-changer*, en un transformista, para así conseguir sus propósitos. Pero no siempre le sale bien la jugada, y a la manera del Loki nórdico o del Prometeo griego, es un «cazador cazado», que ha de purgar sus irreverencias, o sus «trucos», con duros castigos; de los cuales sólo la muerte (es el caso de Loki), o el héroe de turno que «pasaba por allí» (es el caso de Prometeo, rescatado por Hércules), les puede liberar. Muchas veces, sobre todo en entornos como América, África o Asia, la función de «trickster» la ejerce un animal (el coyote, el cuervo, el zorro, la araña, la liebre, el mono, etc.), en ocasiones revestido de rasgos antropomórficos (es el caso del Hanuman hindú). En tiempos más recientes algunas obras de ficción (por lo general series de dibujos animados, o fábulas clásicas) han dotado a estos animales de características comunes a las del «trickster» mitológico. Pero no podemos olvidar que éste es simplemente eso, un burlador, un bufón. El caso de Gargantúa en Europa es proverbial, pero también lo es el del Semar indonesio (en el teatro de marionetas *wayang*). Pero si escarbamos un poco en el trasfondo del mito, la sonrisa se nos puede congelar. Puesto que la función del «trickster» no es sólo divertirnos, o animarnos a buscar «vías alternativas» (creativas, imaginativas) para

resolver problemas (o conflictos). Desde mi punto de vista, tras la figura del «trickster» hay una fuerte carga política a tener en cuenta (véase más abajo).

Los «tricksters» no son moralmente neutrales. Siempre toman partido; a veces por sí mismos, a veces por los demás. O son egoístas, o se sacrifican por los otros. No son amigos de las «medias tintas». Si no, dejarían de ser «tricksters». Ellos son el típico ejemplo de aquellos que dicen «a grandes males, grandes remedios», pues modulan sus acciones en función del grado de dificultad que han de afrontar. Por eso, además de burladores son *shape-changers* (transformistas). Si no pueden resolver un problema, simplemente retuercen la realidad (se transforman a sí mismos) hasta dar con la solución. El ingenio se contrapone a la brutalidad: sale más airoso Ulises, con su inteligencia, que Aquiles, con su fuerza bruta. Así actúan los «tricksters»: son taimados, se aventuran, se arriesgan. A veces con éxito, a veces con fracaso. Pero en un caso como en otro, son reconocidos como héroes, y se les atribuye tanta o más gloria que a los propios dioses. Hasta el punto de que si Homero hace pivotar la Ilíada en la figura de Aquiles (representante de la brutalidad «oficial»), es Ulises el héroe de la *Odisea*; con el añadido de que su ingenio tiene recompensa: volver a casa con su familia, y derrotar a sus enemigos. Aunque, todo sea dicho, él mismo se había complicado la vida al jactarse ante los dioses de sus trucos; del mismo modo que se la complicó Prometeo al desafiar de forma impúdica a los dioses olímpicos.

El «trickster» es una figura fundamental en los cultos «paganos» (es decir, aquellos que no se fundamentan en los textos sagrados de las principales «religiones» del mundo; con alguna excepción, como es el caso del Hanuman hindú o de Jacob —en relación a Esaú— en Israel). En las creencias en las que la Fe en un dios creador omnipotente y celoso es una verdad absoluta, el «trickster» deriva en la figura del demonio, del genio, del *djinn*. Los gnomos, los elfos, las hadas, los duendes, los habitantes del bosque en general, como el «trickster», actúan de forma incontrolable, haciendo buenas o malas acciones —desde el punto de vista del simple mortal— no por malicia, sino porque no se hacen responsables de ellas. A veces, queriendo hacer el bien, provocan el mal, y viceversa. De acuerdo con las fábulas o las compilaciones al uso, los «tricksters», los «bromistas» de la Mitología Universal, son personajes grotescos, cuyas historias jocosas —con contenido subliminal que sólo la gente inteligente puede descifrar— se convierten en objeto de burla, olvidando la función fundamental de este personaje en el *corpus* mítico. Es por ello que libros como los *Viajes de Gulliver*, de Jonathan Swift, entre otros, son tan poco comprendidos.

En tiempos modernos el «trickster» subsiste, ya sea en los medios masivos (véase los *cartoons*, o series de dibujos animados: es el caso de Bugs Bunny, el «conejo de la suerte», y el resto de los personajes de los *Looney Tunes*), como en el entorno del chiste y del chascarrillo (¿quién no ha oído hablar de «Jaimito» en la cultura popular española?), en los cuentos populares (es el caso de Jack, el «matagigantes»), o en las cartas de la baraja o del Tarot (me estoy refiriendo al Jolly Joker, o «comodín», de los naipes; o al Loco del Tarot, del que tendré ocasión de hablar más abajo).

Pero antes de continuar con este interesante asunto (el «loco del Tarot» como reminiscencia del «trickster») quisiera profundizar en las connotaciones políticas y sociales de dicho personaje. Desde mi exclusivo punto de vista, el «trickster» es, por supuesto, algo más que un bufón. Recordemos el siguiente pasaje en el capítulo dedicado al Océano: «Entre los mesopotámicos el Océano es considerado como la matriz del Universo, de donde salió la primera pareja divina: Apsu (el agua dulce, considerado como una especie de pozo insondable) y Tiamat (principio femenino de las aguas saladas). Ellos engendraron una segunda generación de dioses, Lakhmu y Lakhamu, una especie de serpientes monstruosas, y luego, una tercera, Anshar (masculino) y Kishar (femenino), los cuales gestaron al dios de los cielos Anu, quien a su vez engendró a Ea (o Enki). Como hemos visto más arriba, la quinta generación (Enki), que a su vez engendra a Marduk, destrona al Océano Primordial como entidad regente del Cosmos. Ello provoca una guerra (entre Marduk y Tiamat) que a la postre ganará la nueva generación de dioses. De este modo es creado el mundo (con el cuerpo de

Tiamat), así como la estirpe humana (con la sangre de Kingu, esposo de Tiamat). Asimismo, la nueva generación de dioses se apodera de las Tablas del Destino, que anteriormente atesoraban los dioses primigenios».

Éste es un relato harto conocido en la Historia. En las brumas de un pasado muy lejano, una generación de dioses destronan a los «creadores» para construir un mundo a su antojo. Éstos (me refiero a la generación de Apsu y Tiamat, las aguas dulces y saladas de la mitología babilónica) se dejaron muchos monstruos por el camino, que una generación posterior (Enki y Marduk) se encargaron de eliminar. Pero el trabajo no estaba acabado. Con la sangre de Kingu y la arcilla del suelo se creó a los humanos, para descargar a los Annunaki (los dioses) de la obligación de trabajar. El problema es que los mortales habían de soportar existencias duras y miserables: no tenían luz, vivían sumidos en las tinieblas, comían sus alimentos crudos, y se comportaban de un modo bárbaro. Una nueva generación de dioses, semidioses o héroes se encargaron de completar el trabajo de la Creación. Éstos son los «tricksters», que actúan asimismo a modo de «héroes culturales», o «héroes civilizadores». Ellos se encargan de poner al Sol y a la Luna en su sitio, para crear el día y la noche (con la intención de que los humanos no vivan en las tinieblas); ellos roban el fuego, y en algunos casos enseñan su uso, para que las gentes puedan cocinar sus alimentos. Y ellos les enseñan las artes, las ciencias, y las buenas costumbres, para que no se comporten como salvajes.

Es aquí cuando entran en conflicto con la «autoridad», con la «ortodoxia» de sus días. La segunda generación de dioses, los Olímpicos griegos (que acabaron con gigantes y titanes), o el Yahvé hebreo (que pone Orden en el Universo y destruye a Leviatán, el Caos), imponen un nuevo *statu quo*. Por supuesto, desaprueban la barbarie, pero ya les va bien el mundo como está: libre de monstruos, pero sin cambio ni progreso de ningún tipo. Por eso castigan la insubordinación de Prometeo con su tortura en el Cáucaso, y con la diseminación de los infortunios surgidos de la caja Pandora; del mismo modo que Yahvé castigó a Adán y Eva, por su «desobediencia a la autoridad», con la expulsión del Paraíso. (Según Marción, en el siglo II, el Dios del Antiguo Testamento es una especie de «déspota justo y vengador»; citado por Jean Baubérot en Delumeau *et al.*, página 61.) Es aquí donde el «trickster» entra en acción. Éste desafía a los dioses y se inmola para facilitar la vida de los mortales. Así, en *Prometeo encadenado* Esquilo repasa los bienes que el indómito «héroe cultural» otorga a los humanos, y se lamenta de la injusticia que los dioses ejercen contra aquéllos y contra el héroe. En definitiva, la lucha de Prometeo, como la de otros «héroes culturales» y «tricksters», es una lucha contra la tiranía, contra el *stablishment*, contra la injusticia. De ahí la derivación política de este tema. Porque es un hecho que el «trickster» se define –a veces – como «oponente de los dioses», como su contraparte, generalmente por impulsos egoístas y –en no pocas ocasiones– por motivos filantrópicos.

Las religiones «reveladas» no podían consentir que un personaje así tuviera la más mínima relevancia en su *corpus* de creencias. En ellas no cabe la disensión, la crítica o la rebeldía. En este sentido, los cultos antiguos otorgaban más espacio a la duda o a la crítica. El «trickster» ejerce el papel de «contrapeso», de equilibrio o balance que limita el poder absoluto. De «válvula de escape» para la crítica o para la disensión, así como de *desllorigador* (lo pongo en catalán porque no encuentro una expresión equivalente en castellano) que «resuelve los problemas o soluciona los conflictos». Aunque sea a través del humor. ¿En qué religión «revelada» se profesa la broma, o el sarcasmo? Y no me refiero al humor «blanco», al humor inofensivo; sino al humor «transgresor», rebelde, justiciero. El «trickster» es el héroe o el sabio que aúna el ingenio, la destreza, la fuerza, la oportunidad y la intrepidez (el atrevimiento). A veces tiene éxito; otras no. Pero sea como sea, es un personaje querido y reverenciado. Olivier Clément, en «El Cristo del Credo», dibuja a Jesucristo como a un rebelde que expulsa a los mercaderes del templo, y que afirma «Destruid este Santuario y en tres días lo levantaré» (Juan 2, 19 y 21). Hasta tal punto que Ernst Bloch lo califica como el «hombre que predica la rebelión contra el Demiurgo», o como el «nuevo Prometeo» (en Delumeau *et al.*, páginas 19 y 31).

Jesucristo fue visto con simpatía, incluso entre muchos romanos, en los primeros tiempos del Cristianismo; especialmente cuando se oponía al Sanedrín y a los poderes establecidos. No en vano se le hizo burla cuando en la cruz fue colgado el siguiente cartel: *Iesus Nazarenus, Rex Iudaeorum* (Jesús Nazareno, Rey de los Judíos; Juan 19, 19). Pero con el tiempo su culto (la veneración del Jesucristo «rebelde», que aunque no era un «burlador», si tenía una fina ironía: «Pues dad al César lo que es del César, y a Dios lo que es de Dios»; Mateo 22, 11) se convirtió en una nueva ortodoxia. De ahí que nuevas corrientes, derivadas del *Gnosticismo* —competidor del Cristianismo a comienzos de la era actual—, crearan una nueva generación de «burladores». Me estoy refiriendo, cómo no, al «loco del Tarot» (último arcano mayor; o el primero, porque no tiene número). Éste está al margen del orden o del sistema de la baraja. Aparece con traje de bufón o juglar; lleva alforja y bastón, y es seguido por un perro (o lince).

Los llamados «iniciados» consideran a los conocedores de la Verdad (o de la Luz) los únicos hombres libres. Louis Cattiaux, en *El mensaje reencontrado*, escribe: «Los verdaderos hijos del Libro de Dios son aquellos que permanecen libres». Fulcanelli, en *El misterio de las catedrales*, los llama «guerreros», o «argonautas», los dominadores del «argot», o lenguaje cifrado; los que van en busca del Vellocino de Oro, y del oro que da preciosos frutos (de conocimiento) en el Jardín de las Hespérides. Son los adeptos, portadores del «gorro frigio», que es símbolo de libertad. Desde este punto de vista, el sabio es el «loco» del Tarot, que —según Atorene, en *El laboratorio alquímico*— ha llegado al «escalón superior» del conocimiento. Es un ser «divino»; de ahí que se aleje de aquellos que no le comprenden: «Por lo que se refiere a nosotros, si tuviéramos que escoger algún hábito, que sea el del Loco del Tarot, y no otro, a fin de que los locos del mundo se alejen de los locos de Dios» (Louis Cattiaux). Édouard Schuré (*Leonardo Da Vinci y los profetas del Renacimiento*) habla de la «divina libertad de los elegidos». Dante, o bien Leonardo, fueron «divinos» en su tiempo, en el sentido que el sabio Marsilio Ficino otorgó a esta expresión: «Ningún hombre, sino aquél que es divino, percibe lo divino» (*Las cartas de Marsilio Ficino*, carta 68).

Rudolf Steiner (*El cristianismo como hecho místico y los misterios de la Antigüedad*) cita a Sócrates, el cual ilustra al mundo sobre la futilidad de la vida sensible, en relación a la intelectiva: «¿Te parece a ti propio del filósofo el interesarse por los llamados placeres, por ejemplo la comida y la bebida?... ¿Y no te parece que, en su totalidad, la ocupación de un hombre semejante no versa sobre el cuerpo, sino al contrario, en estar separado lo más posible de él y en aplicarse al alma?... En resumidas cuentas, he aquí cómo se manifiesta el filósofo en primer lugar: desligando el alma de su unión con el cuerpo, con diferencia a todos los demás hombres». Los sabios son «puros». Filón de Alejandría (*La creación del mundo*) entiende como impuros «aquellos que están faltos de cultura, o bien aquellos que habiendo recibido de forma vil y desfigurada [la cultura], han convertido la sublimidad de la sabiduría en la deformidad de la sofística». No es difícil intuir a quienes se refiere cuando habla de «sofistas»: fundamentalmente a aquellos que más que desbrozar el camino, lo embrollan con los zarzales de la confusión. Marsilio Ficino dice a su vez: «Siendo [la Luz] tan clara, está oculta a los ojos impuros, pero se manifiesta, plenamente, a aquellos que son puros» (carta 39).

Algunos «locos del Tarot» que, como Cattioux o Fulcanelli, se encuentran «fuera del mundo», consideran, como Mateo (10, 26), que «no hay nada escondido que no deba ser descubierto (Fulcanelli, *Las moradas filosofales*). Éstos son los nuevos «tricksters». Según ellos, los sabios son profetas, bienhechores del mundo (Paracelso). Por ello se sienten en la obligación de recuperar para el mundo aquella sabiduría que, en otros tiempos, era más pura y más conocida (Eugenio Fileleteo). Pero tal cosa no se puede hacer de forma irreflexiva. No todos los seres humanos están preparados para asimilar el conocimiento de orden superior. De ahí la «iniciación», que supone un proceso de «selección» y de «perfeccionamiento» del adepto, el cual tiene lugar tras la llamada «muerte y resurrección ritual». Ésta es una práctica extendida a lo largo y ancho del mundo: «En muchos pueblos primitivos se da muerte al neófito simbólicamente, se le entierra en una fosa y se le recubre de follaje. Cuando se levanta de la

tumba, se le considera un hombre nuevo, pues ha sido parido por segunda vez» (Mircea Eliade: *Lo sagrado y lo profano*. Página 124).

El saber está al alcance de muchos, pero pocos son dignos de él: «Muchos son los llamados, pero pocos son los escogidos» (Mateo 22, 14). A este respecto, Fulcanelli escribe: «Como la esencia misma de la justicia y su razón de ser exigen que nada tenga aquélla de escondido, y que la investigación y la manifestación de la verdad la obliguen a mostrarse a todos a plena luz de la equidad, el velo, retirado a medias, debe revelar necesariamente la individualidad secreta de una segunda figura, disimulada con habilidad bajo la forma y los atributos de la primera. Esta segunda figura no es otra que la Filosofía» (*Las moradas filosofales*). Porque, ¿qué es el conocimiento sino el «agua de la vida», el «fruto prohibido»? Aquélla se guarda en un recipiente (el Grial de los iniciados, la crátera de los herméticos) y por ello está asociada a la sabiduría. El «fruto prohibido» está al alcance de muy pocos (los «dignos», los «elegidos»). Acuario (El Aguador) es la era de la nueva *gnosis*, del nuevo conocimiento. Éste ha existido siempre oculto, porque no era agradable a la vista de los profanos: «La piedad es el conocimiento de Dios, y el que descubre el conocimiento pleno de todos los bienes, posee los pensamientos divinos, que nada tienen que ver con los de la multitud. Por eso, los que viven en el conocimiento no agradan a la multitud, ni la multitud se complace de ellos. Los tienen por locos, se mofan».

Como vemos, el «loco del Tarot» deja de ser el «burlador» para convertirse en el «burlado». Sin embargo, desde su propio punto de vista, él es el auténtico «ser despierto», el nuevo «liberador» que puede hacer ver a los que viven en tinieblas que el mundo es mucho más rico y complejo de lo que se imaginan. Lo esencial de su mensaje lo encontramos en la «Alegoría de la caverna» de *La República* de Platón. De acuerdo con ella, los ignorantes (es decir, los que desconocen la Verdad) son como unos prisioneros en una cueva que sólo pueden mirar en una dirección, porque están atados. Tras ellos hay un fuego y delante una pared. Por eso sólo ven, en esa pared (equiparable al mundo sensible) sus sombras y las de las otras cosas que están delante del fuego. Estos prisioneros consideran dichas sombras como la «realidad», cuando no son sino copias imperfectas de los objetos reales que las proyectan (las ideas). Sólo si los prisioneros consiguen desatarse y escapar de la cueva podrán observar las cosas como son realmente, a la luz del día. Entonces sabrán que han sido engañados por sombras que no son sino una imagen aparente de la realidad. El problema es que los prisioneros no quieren escapar, y despreciarán a los que —habiendo visto la luz del Sol— les quieran convencer de que viven rodeados de tinieblas.

El «trickster» de la *New Age*, sin embargo, poco hace por resolver los problemas concretos de las personas, que, como en los tiempos primigenios, siguen sumidas en la oscuridad, y no disfrutan de una vida digna. El nuevo «trickster» ha dejado de ser un justiciero, para pasar a ser un «salvador». ¿Acaso porque representa una nueva generación de dioses, o de héroes? ¿Acaso porque está al llegar una Nueva Era en el ámbito de las creencias, que transforme la piedad colectiva en introspección individual? Si así fuera, cabe temer la agudización de un mal inveterado: si el bien se individualiza, con demasiada frecuencia sucede que el mal se socializa.

En la actualidad, se vuelve a estilar el «trickster» a la vieja usanza. El *joker*, el «loco», no es el héroe que la Nueva Era requiere. Sí lo es, en cambio, el «superhéroe», a la vez *shape-changer* y «trickster» (con algunos toques de humor mordiente), que viste sus superropas a supervelocidad, mete a los «malos» en cintura, y defiende el «modo de vida americano». Este «trickster» contemporáneo, un clásico en los cómics de *DC Comics* y en las películas de *Warner Bros* (la misma productora que realizaba los *Looney Tunes*) fue llevado a la pantalla con un claro mensaje mesiánico: «Aunque te has criado como un ser humano, no eres uno de ellos. Posees enormes poderes, de los cuales no has descubierto hasta ahora sino unos pocos... No te está permitido inmiscuirte en la historia de los seres humanos, aunque sí puedes guiar a éstos con tu liderazgo... Es hora de que regreses al mundo en el que has vivido, y sirvas a la colectividad. Vive como si fueras uno de ellos, Kal El. Averigua dónde son necesarios tu fuerza y

tu poder, pero conserva siempre en tu corazón el orgullo de tu origen. Ellos pueden ser un gran pueblo, Kal El. Desean ser un gran pueblo. Por esta razón sobre todas, por la capacidad que tienen para hacer el bien, te he enviado a ellos, a ti, mi único hijo» (*Superman I*, 1979). Este mensaje mesiánico fue repetido en una secuela más moderna: «Aunque hayas sido criado como un ser humano, no eres uno de ellos. Pueden ser grandes personas, Kal El. Lo desean. Sólo les falta la Luz que les muestre el camino. Por esa única razón, por su capacidad para hacer el bien, les he enviado a mi único hijo» (*Superman returns*, 2006). Ello indica que el arquetipo Supermán, o «superhéroe» (o como lo queramos llamar), es el nuevo «trickster», que la sociedad moderna aún retiene en su imaginario popular. Tenemos otros ejemplos de este mensaje «mesiánico» en el siguiente pasaje: «Un liderazgo puede inspirarles, puede ayudarles a crecer como personas. El corazón humano sigue siendo víctima de engaños monstruosos» (*Superman returns*, 2006). O en éste: «[Supermán, dirigiéndose a la periodista Lois Lane] Has escrito que el mundo no necesita un Salvador, pero cada día oigo a la gente clamar por uno» (*Superman returns*, 2006).

El trasfondo del mito es muy claro. Lo es más incluso en el siguiente párrafo, en el que el malo (Lex Luthor) dice lo siguiente: «¿Conoces el mito de Prometeo? No, claro que no. Prometeo era un dios que robó el fuego a los dioses para entregárselo a los mortales. Resumiendo, nos dio la tecnología, nos dio el poder… Verás, quien controla la tecnología controla el mundo… Yo sólo quiero lo que quería Prometeo… Y no, no quiero ser un dios. Sólo quiero ser quien entregue el fuego a la gente… Y sacar tajada… « (*Superman returns*, 2006). Nótese que aquí el malo tiene el nombre de pila Lex (ley). Porque no olvidemos que Superman, como todo «superhéroe» (Batman, Spiderman, etc.), y como todo «rebelde» a la antigua usanza, es un proscrito ante la Ley. Pues es un hecho evidente que sus actos —pretendiendo el bien— pueden llegar a provocar el mal; como sucede en la película *El hombre de acero* (2013), en la que muy a su pesar se ha de enfrentar a algunos renegados de su planeta de origen, generando un verdadero caos en su planeta de adopción. Éste es el panorama, hoy día, por lo que se refiere a los «tricksters» de nueva generación.

En definitiva, los principales puntos a tener en cuenta en este apartado son los siguientes: el «trickster», que es a veces un *shape-changer*, suele comportarse como un héroe cultural. En su compromiso con el Bien y la Verdad se opone —a veces— a los poderes establecidos (al Panteón de los dioses), si bien en ocasiones ejerce de aliado temporal, mensajero o consejero (es el caso de Hermes, de Merlín y de Thot; e incluso de Seth o Tezcatlipoca), o por el contrario de «falso amigo» (es el caso de Loki). A continuación, expondré los ejemplos más relevantes por lo que se refiere a este personaje clásico de la Mitología Universal.

Los mitos:

1.1.1. El dios griego Hermes es un «trickster» y un mensajero de los dioses, además de un «héroe civilizador» (B, 387) (C, 54, 256). Prometeo es un «trickster» (que engañaba a los dioses) y un héroe cultural (que favorecía a los humanos). Llevó el fuego a los habitantes de la Tierra (D, 328).

1.2.1. Gargantúa, en la mitología céltica (gigante hijo de Gargamelle y padre de Pantagruel, a quien se le atribuye la muerte del monstruo Leviatán), es una figura burlesca que ejerce comportamientos de «trickster». Esta función es enfatizada por Rabelais en su célebre obra *Gargantúa y Pantagruel* (M). Abarta (hacedor de hazañas) ejerce la misma función, esta vez entre los famosos Tuatha de Danann (P, 96). Merlín, famoso personaje de la saga artúrica, y *factotum* de Arturo, es asimismo un «trickster» y un *shape-changer* (P, 150).

1.3.1. En el *folklore* de Eslovenia, Kurent (o Korent) era a la vez dios del vino y «trickster» (L).

1.4.1. Entre los nórdicos, Loki es hijo de un gigante, y por ello el mal corre por sus venas. Es muy listo, pero es un mentiroso y un «hacedor de fechorías». Causa la muerte de Balder,

pero también la recuperación de las manzanas de la inmortalidad robadas por el gigante Thiazi a Idun (B, 212). Loki, además de «trickster», es un *shape-changer* (transformista) (C, 61, 359) (D, 249) (E, 124). Lemminkainen, en la mitología finlandesa (el Kalevala), es un «trickster», un chamán, un «depredador sexual», y por ende un dios de la fertilidad (M).

2.1.1. En Sumeria Enki, además de héroe civilizador, ejercía la función de «trickster» (héroe o dios que usa el ingenio para conseguir sus propósitos, ya sean buenos o malos) (C, 71, 176).

2.2.1. El dios-mono Hanuman, en la leyenda del Ramayana, hace las funciones de «trickster» y de guerrero (C, 238). Agastya, sabio hindú, es un «trickster» benévolo que trabaja por el buen funcionamiento del Universo (Q).

2.3.1. En China el «trickster» y *shape-changer* más celebrado es Sun Hou-tzu, el rey-mono (véase Hanuman, en la India), un héroe budista a quien se le atribuye el robo de los melocotones de la inmortalidad; cuando intentó usurpar el Cielo el Buda lo encerró en una montaña, de donde fue liberado por Kuan Yin quinientos años después (véase el mito de Prometeo) (M).

2.4.1. Sokka, en Corea, es un «trickster», que lucha contra Miruk, dios creador (E, 204). En la mitología japonesa los *tengu* son demonios de la montaña, representados como medio pájaros, medio humanos, que tenían la facultad de transformarse (eran *shape-changers*) y actuaban a modo de «tricksters» clásicos. Pueden encantar o embrujar a las personas, y sus acciones pueden ser tanto buenas como malas (M). Ikkyu es un «trickster» de la mitología japonesa, en la tradición budista (de hecho ejerce de monje budista), que roba a los ricos para dar a los pobres (I). Okuninushi es el gran «trickster» de la mitología japonesa; engañó al soberano de los muertos (Susano-Wo) y se quedó con su hija Suseri-Hime (Q).

2.5.1. En el *wayang* indonesio, el teatro de marionetas de la zona, Semar representa la figura de un bufón (un ser feo, extravagante y charlatán). Pero al mismo tiempo, en la mitología indonesia (*Babad Tanah Djavi*) aparece como «El padre de todos nosotros», el descendiente más viejo de aquel que es Uno (Dios). Según, la tradición, Semar es un espíritu guardián que ha vivido una existencia de más de 10.000 años (F, 549). En Indonesia, Kanchil (ratón-ciervo) es un «trickster», un pequeño animal que pretende tener una fuerza y unos poderes mágicos que no tiene en realidad; su propósito es fomentar la paz (M). Entre los iban de Sarawak, en Borneo, el «trickster» tiene la figura de un «medio hombre» (porque sólo tiene una extremidad de cada), y es llamado Simpang-Impang (N, 290).

2.6.1. Cuervo es, en el Nordeste de Siberia, un «trickster» y un *shape-changer*, además de un héroe o dios primordial y un «héroe civilizador» (E, 137).

3.1.1. En Australia, Tijinimin (murciélago) era un «trickster» del Tiempo de los Sueños (C, 613). Argula y Bamapana son dos «tricksters» tradicionales de los aborígenes australianos (M).

3.2.1. Qat, en Melanesia, es un «trickster» (E, 228). En Melanesia, Wanleg es un «trickster» (N, 290).

3.3.1. Maui, en la Polinesia, es un héroe, un «trickster», un *shape-changer* y un inventor. Como «héroe civilizador» roba el fuego del submundo para llevarlo al mundo exterior disfrazado de pájaro (B, 387, 392) (C, 378) (E, 220). En Hawaii Kamapua'a fue un «trickster» y un *shape-changer*, además de un dios creador (C, 323) (E, 222). En Micronesia, Olifat era un «trickster», hijo del también «trickster» Luk y una mujer mortal (véase Loki entre los nórdicos). Como otros personajes de su especie, se ufanaba de molestar al resto de los dioses; pero también fue un «héroe civilizador» (C, 447) (E, 220). En Polinesia los elfos y las hadas de su tradición aparecen en las leyendas de los semidioses, en las que tienen poderes mágicos y hacen diabluras y trucos a los héroes. Tenemos un ejemplo en el personaje de Puapualenalena, habitante de la isla grande

de Hawaii; era un ladrón y un «trickster», además de un *shape-changer* (J). Ka'ulu, en Hawaii, hace de «trickster» en el país de los dioses: por ejemplo, robar sus alimentos para llevarlos a la Tierra (J). En las Carolinas, Nareau el joven (un «trickster») mató a su padre y creó el Sol y la Luna con sus ojos. Plantó el Árbol del Mundo (extraído de la espina dorsal de su padre Na Atibu), a partir del cual se desarrolló su pueblo (M).

4.1.1. Thot, en alguna ocasión, ejerce de «trickster» (como cuando crea los cinco días *epagómenos*, que permitieron el nacimiento de los dioses Isis, Osiris, Nephtis, Seth y Horus) (B, 163). Seth es descrito a veces como un «trickster» y *shape-changer*, que consigue sus objetivos con astucia y traición; sin embargo, también es un sólido aliado de Ra en su lucha contra Apofis (el Mal) (M).

4.2.1. Entre los ashanti de Ghana, Anansi (araña) es un «trickster», un dios creador y un transformista (*shape-changer*), además de un héroe civilizador (C, 42) (H). Dubiaku, o Kwaku (de nuevo Anansi), entre los ashanti de Ghana, fue el único mortal que engañó a la Muerte, al mismo tiempo que un «héroe cultural» (C, 160) (H). Ikaggen, entre los san de Botswana, es un «trickster» que ayuda a la especie humana (E, 253). Ture, un «trickster» entre los zande del Congo, lleva el fuego al género humano (E, 255). Eshu, entre los yoruba (H). Zorro, o el chacal, o la hiena, en todo el continente, además de ser un «trickster» asimismo adquiere características de «héroe cultural» (H). Gizo (araña), entre los hausa de Níger y Nigeria (H). Kadimba (liebre) entre los pueblos de habla bantú de Angola, Bostwana y Namibia (H). Hlakanyana (o Uhlakanyana), entre los xhosa y zulúes de Sudáfrica (H). Ijapa (tortuga) entre los yoruba de Nigeria (H). Legba, en Benin (H). Wac (araña), en Sudán (H). Kintu entre los buganda (M).

5.1.1. Entre los taíno de Cuba, Guagugiana (o Guahayona), un «trickster», aprendió las artes de la medicina y la elaboración de lazos de Guabonito, a quien salvó (M). Entre los yekuana, los gemelos Iureke y Shikiemona roban el fuego de Kawao, y lo difunden entre los humanos. Como los divinos gemelos mayas (Hunapu y Xbalanqué) podrían adoptar la categoría de «trickster» (O)

5.2.1. Coyote es entre los indios navajo aquel que «sólo piensa en ser perezoso y en jugar malas pasadas». Pero al mismo tiempo es un «héroe civilizador» y un mensajero de los dioses (B, 501) (C, 73, 128) (E, 268). Entre los haida del Noroeste e Norteamérica tienen al Cuervo como su «trickster», que es al mismo tiempo un *shape-changer* (B, 518) (E, 268). Entre los indios de los bosques de Norteamérica, Gluskap fue tanto un dios creador como un «trickster» y un *shape-changer* (C, 221). Nanabush, entre los algonquinos de Norteamérica, era un «trickster» y un *shape-changer*. Es conocido asimismo como Gluskap (véase más arriba) (C, 407). A estos *tricksters*, que en muchas ocasiones actúan como *shape-changers*, podemos añadir los siguientes: Begocidi entre los navajo, Blue Jay entre los chinook, Cottontail en el Great Basin, Iktomi entre los sioux, Crow y Wolverine entre los dena, Sayaday entre los kiowa, Wohpekumeu entre los yurok, entre otros (R).

5.3.1. Entre los mayas, los personajes más próximos a la categoría de «trickster» son los gemelos Hunapu y Xbalanqué, matadores de gigantes y vencedores en su pugna contra los señores de Xibalbá (los Infiernos) (M). Entre los aztecas Huehuecoyotl (viejo coyote) es el dios tradicional de la sabiduría y el ingenio, equivalente a los diversos «coyotes» de Norteamérica (R). Tezcatlipoca, hermano de Quetzalcoatl, es un «trickster» al estilo de Seth (véase arriba), cuyas malas artes causan la ruina de Quetzalcoatl, pero a quien a su vez ayuda en la derrota de la diosa marina Coatlicue (o de su marido, Tlaltecuhtli) (R).

5.4.1. Entre los indios huarochiri de los altos Andes, Coniraya Viracocha, un dios pre-inca llegado con el Diluvio, se diferencia del Viracocha creador —salido del lago Titicaca— en su carácter de «trickster» (y *shape-changer*) y de depredador sexual, muy alejado de los altos y nobles sentimientos del Viracocha inca. Una versión afirma que aportó luz al mundo en una caja que dio a Huayna Capac (M) (R).

SÍMBOLO: ANDROGINIA

Véase la Tabla 13 y el Mapa 13.

Bibliografía:

A: James George Frazer. *La rama dorada*. Fondo de Cultura Económica, 2019. **B**: Donna Rosenberg. *World Mythology*. NTC Publishing, 1994. **C**: Kenneth McLeish. *Myths and Legends of the World*. Bloomsbury, 1998. **D**: Nadia Julien. *Enciclopedia de los mitos*. Robin Book, 1997. **E**: Arthur Cotterell (coordinador). *Encyclopedia of World Mythology*. Parragon, 1999. **F**: José Luis Espejo. *Los hijos del Edén*. Ediciones B, 2010. **G**: José Luis Espejo. *Ecos de la Atlántida*. Editorial Base, 2018. **H**: Patricia Ann Lynch. *African Mythology A to Z*. Facts on File, 2004. **I**: Jeremy Roberts. *Japanese Mythology A to Z*. Chelsea House, 2010. **J**: Robert D. Craig. *Handbook of Polynesian Mythology*. Abc-Clio, 2004. **K**: Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Uno Holmberg: Volumen III. *Fino-Ugrit, Siberian*. Cooper Square Publishers, 1964. **L**: Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Arnott McCulloch; Jan Machal: Volumen III. *Celtic, Slavic*. Cooper Square Publishers, 1964. **M**: J.A. Coleman. *The Dictionary of Mythology*. Arcturus, 2007. **N:** Stephen Oppenheimer. *Eden in the East*. Phoenix, 1998. **O:** Alessandra F. Caputo Jaffé. «Continuidad y cambio en el arte indígena de Venezuela». *Tesis doctoral. Universitat Pompeu Fabra*, 2013. **P:** Rachel Storm. *The Encyclopedia of Eastern Mythology*. Anness, 1999. **Q:** David M. Jones; Brian L. Molyneaux. *The Mythology of the Americas*. Anness, 2001. **R:** Kalweit, Holger. *Shamans, Healers, and Medicine Men*. Shambhala Publications, 1992. **S:** Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Louis Herbert Gray: Volumen XI. *Latin-American*. Cooper Square Publishers, 1964. **T:** C.G. Jung. *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Paidós, 1994. **U:** Gershom Scholem. *Desarrollo histórico e ideas básicas de la Cábala*. Riopiedras, 1994.

Androginia	EUROPA				ASIA						OCEANÍA			ÁFRICA		AMÉRICA			
	SUR 1-1	OESTE 1-2	ESTE 1-3	NORTE 1-4	PROX. ORIENTE 2-1	INDIA CEILÁN 2-2	CHINA TÍBET 2-3	JAPÓN COREA 2-4	SUDESTE ASIA 2-5	SIBERIA ÁRTICO 2-6	AUSTRALIA 3-1	MELANESIA 3-2	POLINESIA MICRONESIA 3-3	EGIPTO 4-1	ÁFRICA SUBSAH. 4-2	CARIBE 5-1	NORTE-AMÉRICA 5-2	CENTRO-AMÉRICA 5-3	SUD-AMÉRICA 5-4
1. La androginia	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Temas principales:

La androginia: (1-1), (1-2), (1-4), (2-1), (2-2), (2-3), (2-4), (2-5), (2-6), (3-1), (3-2), (3-3), (4-1), (4-2), (5-1), (5-2), (5-3) (5-4).

Análisis:

Si hay mitos aparentemente «bizarros» éste es uno de ellos. Y sin embargo, es una constante universal. En general, está asociado a las culturas matriarcales y lunares: no en vano en su origen la Diosa Madre era bisexual: Rhea constituía el dios andrógino Agditis. Tanto en la mitología egipcia (Hathor-Sekhmet) como en la griega (Rhea-Agditis), la Diosa encarnaba un doble papel: diosa del amor y de la guerra (nótese el célebre pasaje de la manzana de la discordia del mito griego). Y no olvidemos que los sacerdotes del culto frigio de Cibeles se castraban, en su iniciación, en honor a esta diosa; desde ese momento sólo vestían ropas femeninas. No hay duda de que este símbolo es extremadamente primitivo, ya que hunde sus raíces en la Prehistoria: en Somerset (Inglaterra) se ha encontrado una figurita de madera con pechos y pene. Tenemos otros ejemplos de deidades andróginas ancestrales en los *Nommo* adorados por la tribu dogon de Mali. Éstos son descritos como anfibios, hermafroditas, y parecidos a peces (lo que nos recuerda sobremanera a los Annedotus sumerios, al estilo de Oanes; véase a este respecto el apartado sobre el «Héroe Civilizador»). Ometeotl (dios creador de México) es macho y hembra; como lo es Afrodita (a veces se la representa con barba), o el Atum egipcio (llamado «el gran Él-Ella»). El Brahma hindú es hermafrodita (al menos así aparece en numerosos pasajes de los Puranas).

Para Jean Chevalier y Alain Gheerbrant (*Diccionario de los símbolos*) el andrógino es una fórmula arcaica de la coexistencia de todos los atributos en la unidad divina, así como el ser humano perfecto. Citando a Mircea Eliade, ven en este símbolo la expresión de la «coexistencia de los contrarios, de los principios cosmológicos (macho y hembra) en el seno de la divinidad». A este respecto, Mircea Eliade afirma: «Todo lo que es por excelencia debe ser total, comportando la *coincidentia oppositorum* en todos los niveles y en todos los contextos. Esto se verifica tanto en la androginia de los dioses como en los ritos de androginización simbólica, e igualmente en las cosmogonías que explican el mundo a partir de un huevo cosmogónico o de una totalidad primordial en forma de esfera...». En un plano mitológico, la *coincidentia opositorum* se concreta en la unión del dios con su paredra; por poner un ejemplo, en el ámbito hindú, en la unión del dios con su *Shakti*, su lado femenino (Shiva con Parvati o Vishnú con Lakshmi), figurada como divinidad femenina, encarnando aquí, como en China (Yin-Yang), la dualidad Luz-Oscuridad, y expresando los aspectos complementarios de la realidad. Tal concepción del dios andrógino originario podría explicar —de forma simbólica— que extraiga de sí mismo su propia existencia, y que toda existencia emane de Él. Es el caso del Atum egipcio: «el que es completo», o «el gran Él-Ella». O del desdoblamiento entre el macho y hembra desde el hombre originario mencionado en el Génesis bíblico: que Eva sea sacada de una costilla de Adán significa que todo el género humano estaba indiferenciado en el origen. En Génesis 2, 24 se hace alusión al carácter complementario de lo masculino y lo femenino, hasta el punto de conformar una materia común: «Por lo tanto abandonará el varón a su padre y a su madre y se unirá a su mujer y serán una sola carne». De una manera muy general, el Ser primordial se manifiesta como un andrógino anteriormente a su separación en dos mitades: macho y hembra, Cielo y Tierra, Yin y Yang. Por lo que se refiere al símbolo chino

del Yin-Yang, representa la unión de los dos principios: masculino y femenino, celestial y terrenal, luminoso y oscuro (véase más abajo).

Platón recuerda el mito del andrógino en *El Banquete* (189 c): «… En aquel tiempo el andrógino era un género distinto, como forma y como nombre, partícipe de ambos sexos, macho y hembra, mientras que ahora no queda sino el nombre y aun sumido en el oprobio. En segundo lugar, la forma de cada individuo era en su totalidad redonda, su espalda y sus pechos dispuestos en círculo; con cuatro brazos y piernas en número igual al de los brazos, dos rostros sobre un cuello circular, semejantes en todo; y sobre estos dos rostros, que estaban colocados en sentidos opuestos, una sola cabeza; además cuatro orejas, dos órganos sexuales y todo el resto a tenor y por semejanza con lo dicho. Caminaba recto, como ahora, y en cualquiera de las dos direcciones; pero si le daba alguna vez por correr a toda prisa, podían los hombres … apoyándose sobre los ocho miembros que tenían, moverse velozmente haciendo la rueda».

La otra expresión del andrógino es el «hermafrodita». Éste es el hijo bisexuado de Hermes y de Afrodita, con cabellos largos y senos de mujer. La ninfa Salmacis se enamoró de él, lo abrazó con ardor y rogó a los dioses que fundiesen sus dos cuerpos en uno. Y cuentan que a petición expresa de Hermafrodita, los hombres que se bañasen en aquella fuente perderían su virilidad. El griego Hipócrates pretendió explicar la androginia de las tribus escitas aludiendo a los efectos que sus apretados pantalones y su uso del caballo tenían sobre su fertilidad y su potencia sexual. Por otro lado, los «adivinos» y chamanes actuaban o vestían como andróginos o travestidos. (Nótese que entre los sármatas se produce el fenómeno contrario: las *amazonas* eran mujeres que luchaban como hombres.)

De acuerdo, de nuevo, con Chevalier y Gheerbrant, la androginia aparece también como un signo de totalidad; restaura no solo el estado del ser humano original considerado como perfecto, sino también el Caos primitivo anterior la separación creadora (lo que en términos alquímicos recibe el nombre de «reincrudación»). La reintegración de los complementarios, aboliendo todo antagonismo, es pues un retorno al estado primordial, trátese del Caos primitivo (el primer Adán), o incluso de la unión de lo Celestial y lo Terrenal. Pero este retorno, más que una regresión (una vuelta al pasado), es un progreso en la consciencia de la unidad. El Evangelio de Tomás (# 22) dice a este respecto: «Cuando seáis capaces… de reducir a la unidad lo masculino y lo femenino, de modo que el macho deje de ser macho y la hembra hembra, entonces podréis entrar en el Reino».

Esta «integración» en la unidad de la dualidad macho-hembra pasó a constituir una ceremonia muy practicada en el entorno del Próximo Oriente: la «cópula sagrada» entre la Diosa y su consorte; en una forma más eufónica, la «hierogamia sagrada» (del griego *hieros gamos*, «matrimonio sagrado»). Tal rito pretendía fundamentar, desde un punto de vista teológico, las ideas —abstractas— del «hermafroditismo» y de la «androginia universal», que los alquimistas llamaron *coniuctio*: «armonía entre opuestos», representados por el Sol (el azufre) y la Luna (el mercurio). Por lo que se refiere al cabalismo hebraico, una de sus obras fundamentales, *El Zohar* (III-tb), afirma lo siguiente: «Se llama Uno a la unión del Macho y de la Hembra; y sólo cuando la Hembra está unida al Macho puede emplearse esta palabra: Uno». Es decir, los cabalistas hebreos interpretaban la Divinidad como un Ser único (y compuesto) que es a la vez macho y hembra. Desde este punto de vista, la *Shekiná* (véase más abajo) es el «aspecto femenino de Dios», y como en el gnosticismo, entre ésta y Adam Qadmón (el Hombre Prototípico, una de las expresiones del Dios-Demiurgo) se produce una «hierogamia divina», es decir, una «unión sagrada de las potencias masculinas y femeninas». Entre algunas sectas gnósticas se practicaban «nupcias espirituales» (o hierogamias), con auténticas orgías disfrazadas de «ritos simbólicos», representativos de la unión de los aspectos masculinos y femeninos de la Creación. (Por lo que se refiere a la concepción de «nupcias sagradas» según el cabalismo hebraico, véase asimismo el análisis del mitema «La Diosa».)

En el tratado XII del *Corpus Hermeticum* (sobre el intelecto común) se dice: «Por eso, hijo mío, siempre he oído decir al Buen Genio que todo es uno…» ¿Qué quiere decir Hermes

Trismegisto (que se dirige a Tat) con ello? Que todo lo que existe ha surgido de la Unidad: «Nada existe sin principio y, en cuanto al principio mismo, no ha salido de nada sino de sí mismo, porque él es, efectivamente, principio de todo lo demás» (tratado IV). Asimismo, el Uno, la Mónada, «al ser principio y raíz de todas las cosas, existe en todas las cosas en tanto que raíz y principio». Sin embargo, esta unidad es asimismo una «díada»: «Si todos los seres se encuentran supeditados al Uno y derivan del Uno, aunque vistos por separado parezca que su número es infinito, al considerarlos en su conjunto se ve que constituyen una unidad, o mejor, una díada, de quien todo procede y por quien todo es producido» (Asclepios). ¿Y qué entendemos por la Díada? El Asclepios nos lo aclara; es la «androginia» fundamental: «¡Oh Trismegisto! ¿Quieres decir que Dios contiene en sí los dos sexos? Sí, Asclepios, y no sólo Dios, sino también todos los seres animados e inanimados». Esta visión de la «unidad divina del todo» es lo que los estudiosos llaman «panteísmo», que el tratado V del *Corpus Hermeticum* define así: «Nada existe que no sea él [Dios], pues todo cuanto es, eso es él». Dios, el Uno, o el Todo, adquiere el carácter de Pleroma, que es a la vez macho y hembra: «El pleroma de todos los seres es uno, y está en el Uno, y no es que el Uno se desdoble, sino que juntos constituyen la misma unidad» (tratado XVI). De acuerdo con los herméticos, ese Todo es el fundamento de la materia, que se renueva a través de la muerte, dando lugar a nuevas formas de existencia. Ésta es la base de la alquimia, la cual opera, asimismo, a partir de una dualidad fundamental: lo húmedo (el mercurio) y lo seco (el azufre).

Nótese que el primitivo culto hebreo podría haber conservado una noción dual (masculina-femenina) del Ser primordial. ¿Acaso no creó Dios al hombre y a la mujer a su imagen y semejanza? (Génesis 1, 27). Eso, implícitamente, significa que Yahvé es a la vez macho y hembra, lo que conecta con la idea de la androginia, o bisexualidad, atribuida a la divinidad en las sociedades antiguas. A este respecto, Gershom Scholem escribe (U, 192): «en su raíz, cada alma está compuesta de macho y hembra, y sólo en el curso de su descenso [al mundo] se separan en almas masculinas y almas femeninas». Es posible que los practicantes de este culto mitad pagano, mitad yahvista, lo entendieran de esta manera. Sólo a partir de Josías (en concreto, en el Deuteronomio, presuntamente redactado en sus días) se aclara que Yahvé es estrictamente monoteísta. Se borra de un plumazo su connotación pagana, de carácter bisexual (o andrógino). Sin embargo, esta concepción no desapareció del todo. Fue recogida por los cabalistas hebreos, siglos después, para dar sentido a la noción, un tanto abstracta, de la *Shekiná* (Gloria Divina, o presencia de Dios en la Tierra). Así, durante la Edad Media, los cabalistas hablaban de Yahvé y su *Shekiná*, tal como podemos ver en el *Séfer ha-Bahir* o en el *Zohar*. Quizás el Cantar de los Cantares pueda ser una reminiscencia de este enfoque de la bi-unidad divina. La *Shekiná* recibe entre los cabalistas, y también entre los gnósticos, otro nombre: la Sofía (la Sabiduría de Dios). (Por lo que se refiere a la concepción de *Shekiná* según el cabalismo hebraico, véase asimismo el análisis del mitema «La Diosa».)

Según Mircea Eliade la androginia es una forma de expresar la bi-unidad original divina (el Cielo y la Tierra originarios, tan comunes en el acervo cultural universal). Para Carl Jung la androginia representaría la unión-oposición de contrarios en términos cosmológicos. Una variante de la idea de bi-unidad divina la encontramos en una costumbre inveterada en diversas culturas: «el incesto divino», es decir, el matrimonio entre hermanos, o entre padre e hija (entre los egipcios). Dicho hábito, lejos de constituir una expresión arbitraria de endogamia genética, simbolizaría la «unificación de contrarios», con el propósito de restituir el ser perfecto andrógino originario. En la esfera terrenal, el incesto entre hermanos se utilizaba para, en palabras de Shahrukh Husain (en su libro *La diosa*): «vincular los sistemas divino y humano y para equiparar el orden cósmico con el social». Tanto las familias reales incas como egipcias (o polinesias) observaron esta costumbre para asegurarse así los favores divinos, y para reivindicar con mayor fortaleza su ascendencia divina. El *tabú* del incesto no sería sólo una medida con carácter profiláctico (evitar la «corrupción» de la sangre), sino que ante todo pretendería remarcar la diferencia de *status* entre la familia real y el pueblo sometido. Por poner un ejemplo, en el archipiélago de las islas Hawaii los jefes *ali'i* eran considerados como

dioses, y solían casarse entre personas del mismo rango; en ocasiones tales uniones se producían entre hermana y hermano, en la creencia de que la sangre del heredero se mantendría «pura», e incrementaría su *mana* (fuerza, poder). Mientras en esta casta el incesto era obligatorio, estaba estrictamente prohibido en el resto de la población, por las razones expuestas más arriba.

Los alquimistas equiparan la androginia a la idea del *Rebis* (cosa doble), que podríamos expresar de la siguiente manera: es simbólicamente un ser mixto que, en la fabricación de la piedra filosofal, representa la unión de los contrarios: lo masculino y lo femenino. El andrógino, hermafrodita, o *Rebis* (como se lo quiera llamar) es el hijo deseado de las nupcias alquímicas entre Sol y Luna. Este «matrimonio alquímico» tiene un carácter indisoluble (una de las propiedades del «mercurio doble»), puesto que no es posible separar el mercurio y el azufre originales sin provocar su destrucción. Al *Rebis* se lo llama asimismo «mercurio de los filósofos», obtenido de la unión del macho y de la hembra. Posee los principios azufre y mercurio en su cuerpo, y por tanto también las cualidades del macho y la hembra.

Macho/Hembra, Sol/Luna, Luz/Oscuridad, Bien/Mal, Cielo/Tierra, Espíritu/Materia… Son, en el andrógino, la síntesis de elementos contrarios. Su representación más conocida es el Tao chino, que plasma los principios del Yin y del Yang. El Yin (literalmente, «cara norte umbría») es el principio femenino, pasivo, negativo; el Yang (literalmente, «cara sur soleada») es el principio masculino, activo, positivo. Según Carl Jung esta dicotomía (o *syzygia*, como él la llama) ilustra la unión de contrarios, un principio tan primordial y universal como la mera distribución de roles entre el hombre y la mujer en la sociedad tradicional (T, 55). Asimismo, según el mismo pensador, estaría en la base de la androginia primitiva, de la que ya hemos hablado. Nos encontramos nuevamente con la «dualidad primordial», expresada por el dragón (la combinación Serpiente/Pájaro, que es como decir la contraposición entre la Tierra y el Cielo).

Los mitos:

1.1.1. Hermafrodita es un hijo bisexuado de Afrodita y de Hermes (C, 193). En la mitología griega Tiresias, adivino tebano, al matar a dos serpientes que estaban copulando, quedó convertido en mujer; siete años después, al ver la misma escena, quedó convertido en hombre; así, fue el único humano que fue una cosa y la otra (D, 373). Originalmente la diosa Rhea (la Tierra), esposa de Cronos, era bisexual (F, 68). Hay representaciones iconográficas de Afrodita (como en Amathos) en las que porta barba (F, 68). Platón dice en su *Banquete*, por boca de Aristófanes, que los seres primordiales (andróginos) fueron separados por los dioses, constituyendo los actuales hombres y mujeres (F, 68). En Roma, durante las Lupercales (celebradas a mediados de febrero), era común el travestismo ritual (tal vez para rememorar el amamantamiento de Rómulo y Remo por parte de una loba) (F, 69).

1.2.1. En Somerset, Inglaterra, se ha encontrado una figurita de madera con pecho y pene (F, 71).

1.4.1. Ymir, entre los nórdicos, el gigante del principio de la Creación, era a la vez macho y hembra (C, 675). Ymir podría estar relacionado con el sánscrito Yama (híbrido, hermafrodita) (F, 69). Tácito escribió que entre los pueblos germánicos era costumbre que los sacerdotes se vistieran de mujer (F, 69). Entre los germanos, Tvisto es considerado como un ser andrógino, antepasado de los humanos (M).

2.1.1. En Siria, el sacerdote castrado del culto de Attis se vestía de mujer (A, 270). En Frigia, Cibeles es la parte femenina del monstruo andrógino Agditis; los sacerdotes de Cibeles se castraban, y a partir de este momento sólo vestían ropas femeninas (C, 134) (D, 88) (F, 70) (M) (P). Zurvan Akarana, en Persia, dios primordial, era a la vez macho y hembra (C, 685). Adán fue andrógino antes de que Eva saliera de su costilla (D, 14). Inanna, entre los sumerios, era una diosa andrógina: del amor, pero también de la guerra. Se han encontrado figurinas de Ishtar (la versión babilónica de Inanna)

barbudas. Su culto incluye travestidos (E, 21). En Persia la primera pareja humana (Mashyagh y Mashyanagh) nace a partir de un ruibarbo andrógino (Rivas), hijo del Sol (E, 39) (F, 69). Enki construye dos seres andróginos para recuperar el cuerpo de Inanna, que se encuentra en el submundo (F, 67). En Israel, según el Zohar, la Shekinah (la Divina Presencia, la Luna) es el aspecto femenino de Dios (su aspecto masculino es simbolizado por Tiferet, el Sol). La Shekinah representaría la «madre cósmica»; es decir, las fuerzas de la Naturaleza. Dios y la Shekinah son Uno; no debe confundirse con la dualidad al estilo de los gnósticos (F, 68). Entre los hebreos, se han hallado vasijas y placas en los que está grabada la leyenda «A Yahvé y su Asherah»; es posible que la adoración de esta Diosa Madre cananea, ejerciendo la función de consorte del Dios de los judíos, continuara como mínimo hasta tiempos de la reforma de Josías (621 a.C.) (F, 68). En el *Sefer Yetzyrah* hebreo (Libro de la Formación) se alude al hombre primordial como andrógino (F, 68). En Canaán Lamga es un dios andrógino, precursor de los humanos (M). En Fenicia Melk-Ashtart es una divinidad andrógina (M). En Arabia Arsu es una divinidad andrógina (M). En algunas versiones del mito, Leviatán (serpiente que personifica el Caos) es un ser andrógino (M).

2.2.1. En la India, Ardhanarishvara es la forma andrógina de Shiva (C, 51) (P). En India, las Leyes de Manu dicen: «Habiendo dividido su cuerpo en dos partes, el Soberano Maestro [Brahmana] se volvió mitad macho y mitad hembra y, uniéndose a esta parte hembra, engendró a Viradj» (F, 69). En la India, Brahma es descrito en numerosos pasajes de los Puranas como «hermafrodita» (G, 471).

2.3.1. En China, el Cielo soberano (T'ien-T'y), el origen de las «diez mil cosas», era simultáneamente su padre y su madre (F, 68). En China, el *bodhisattva* Avalokitesvara tiene carácter andrógino, adquiriendo el carácter de la diosa Kwan-Yin (F, 68). En Tíbet, la coincidencia de opuestos formó el Tab-Yum, la unión sexual del *bodhisattva* y de su *shakti* (aspecto femenino) (F, 69).

2.4.1. Inara, el dios japonés del arroz y la fertilidad, tiene naturaleza andrógina. Es un *shape-changer* que se transforma en zorro (I). El dios japonés Kwannon es a la vez masculino y femenino; es representado como un príncipe en su forma masculina, y en su forma femenina como una Diosa Madre (M).

2.5.1. En el Sudeste de Asia, Shiva y su consorte se unieron para formar un ser andrógino: Ardhanari, con Shiva a su derecha, y la parte femenina a su izquierda (F, 69). En las Célebes (Sulawesi, Indonesia) existe una orden de sacerdotes travestidos (*tjalabai*, o «mujeres de imitación») (F, 69). Los chamanes de los dayak de Borneo se convierten en travestidos después de recibir instrucciones espirituales a través de los sueños (F, 69). Entre los dayak de Borneo, Mahatala-Jata es un ser andrógino. Mahatala es el aspecto masculino, y Jata el femenino. El primero es un pájaro que vive en una montaña y gobierna el ultramundo; la segunda es una serpiente que gobierna el submundo (M). Entre los dayak de Borneo los *Basir* son los sacerdotes y brujos, que a menudo visten con ropas de mujeres (son travestidos) (M).

2.6.1. El griego Hipócrates pretendió explicar la androginia de las tribus escitas aludiendo a los efectos que sus apretados pantalones y el uso del caballo tenían sobre su fertilidad y su potencia sexual. Por otro lado, los adivinos y chamanes escitas eran andróginos (F, 71).

3.1.1. Entre los wulumba de la tierra de Arnhem se dice que el Sol tenía tres hijos, dos de los cuales eran andróginos (Bildjiwuaroju y Miralaldu), y otro era macho (Djanggawul) (C, 94). La serpiente de la Creación Ungud, en el Norte de Australia, es un ser bisexual (M).

3.2.1. En Melanesia existe la creencia en seres bisexuales (F, 68). En Papúa Nueva Guinea Hintubuet es una deidad suprema andrógina (M). Hasibwari, en la Melanesia, hizo a la primera mujer con arcilla, y al primer hombre de una de sus costillas. Este dios es andrógino (tiene pechos, pero es macho), y es descrito como una serpiente con alas y una cabeza humana (M).

3.3.1. Como en Grecia, Egipto, Mesopotamia o la India, en Polinesia (Tahití o Samoa) la Diosa adquiere asimismo el papel de guerrera. Nafanua, el principal dios de la guerra de Samoa, era considerado un hombre hasta que sus pechos quedaron expuestos en el combate (E, 225). Otras diosas-guerreras en Polinesia son To'imata, Aitupuai, Mahufaturau, o la misma diosa de los volcanes (y Diosa Madre), Pele (E, 225). Hikule'o, rey de Pulotu (el Paraíso), es alternativamente un dios o una diosa en Tonga (E, 225). El dios Tiki, como el egipcio Atum (véase más abajo), estaba solo (es decir, era hermafordita). Para poder procrear, creó a la primera mujer (Hinatunaona) (E, 226). En 1830 un *medium* llamado Siovili creó en Tonga y Samoa un culto que combinaba travestismo ritual con adoración a Jesús y a los dioses samoanos (E, 231). En Polinesia los travestidos eran llamados *mahu*, y cumplían con los «tabúes» asociados a las mujeres (J, 224).

4.1.1. Hapi, dios del Nilo, es representado como un ser andrógino: con pene y pechos prominentes (aunque no hay unanimidad al respecto) (C, 239) (G, 455). En un principio Atum («el que es completo») contenía todas las cosas dentro de sí mismo. Era bisexual, puesto que en los textos de los sarcófagos se lo llama «El gran Él-Ella» (F, 68). Tatunen (o Tatenen) es considerado el aspecto andrógino de Ptah (M).

4.2.1. Nana Buluku, en Dahomey y entre los fon de Benin, se dividió en hembra (Mawu) y macho (Lisa). Luego se combinó en un andrógino: Mawu Lisa (C, 381) (H) (M). Entre los dogon de Mali los Nommos eran descritos como anfibios, hermafroditas, figuras parecidas a peces; eran «héroes civilizadores» que enseñaron a los humanos (G, 164). En Sudán el dios Juow, dios supremo y creador, era andrógino (H). Ama, entre los jukun de Nigeria, era un dios creador, y considerado a veces macho y a veces hembra; como hembra era la Diosa Madre y la Tierra (Ama), y como macho el Cielo (Chido) (H). Loma, entre los bongo de Sudán, es el dios supremo y creador, y asimismo andrógino; Ma Loma es su parte femenina (H). Modimo, entre los sotho de Lesotho (Sudáfrica), es el dios supremo y creador; era visto como padre y madre de la Humanidad, y como dios de la Tierra y del Cielo (H). Mwari, entre los shona de Zimbabwe, era el dios supremo y el dios de la lluvia; era andrógino, y al mismo tiempo dios de la luz y de la oscuridad, así como de la Tierra y el Cielo (H). Nyame, entre los ashanti de Ghana, era considerado andrógino (H). Olorun, entre los yoruba de Nigeria, era un dios supremo y jefe del panteón yoruba (el Orisa). En algunas tradiciones tiene naturaleza andrógina; a veces aparece como una deidad femenina (H). Sogbo, entre los fon de Benin, era el dios del trueno; tenía naturaleza andrógina (H). Entre los bakongo se dice el dios creador Nzambi creó un ser andrógino, Mahungu, en la forma de un árbol con dos cabezas; cuando éste trató de abrazar el árbol Muti Mpungu, Mahungu se partió en macho (Lumbu) y en hembra (Muzita) (M). Los bambara dicen que el principio de la creación, de nombre Pemba, llegó a la Tierra como una semilla, que se convirtió en árbol, a partir del cual surgió un ser femenino, con el que Pemba se unió para crear todos los seres de la Tierra (M).

5.1.1. Entre los taíno del Caribe las primeras mujeres eran seres andróginos, a quienes el pájaro Inriri (carpintero) les horadó la vagina, creyendo que eran árboles (E, 263). Entre los yekuana se han encontrado figurinas andróginas, con senos y —tal vez— penes (O).

5.2.1. Ahsonnuti, entre los navajo, es visto como una deidad hermafrodita (M). Asgaya Gigagei, entre los cherokee, es un dios tonante andrógino (M). Entre los zuñi, Awonawilona es un dios creador andrógino (Q). Entre los navajo, Begocidi es un «trickster» y un travestido (Q). Entre los navajo, los *Nadle* (los que cambian, los que se transforman) son travestidos; algunos de ellos se convierten en poderosos chamanes (R).

5.3.1. Ah Uincir Dz'acab es el dios maya de la medicina; era andrógino (M). Ometeotl (literalmente, «señor dual»), entre los aztecas de México, fue el primer principio del Universo, un dios creador andrógino. Su parte masculina se llama Ometecuhtli; su parte femenina Omecihuatl (C, 449) (E, 285) (Q). La diosa azteca Toci era diosa del amor y de la guerra (F, 67). Mbaz es el andrógino zapoteca; Ndan, entre los zapotecas,

también es andrógino (Q). Tlaltecuhtli (Señor de la Tierra) era uno de los dioses aztecas que tenían doble género (masculino y femenino), aunque predomina su lado femenino. Era representado como un sapo gigante o un cocodrilo. Los dioses aztecas Quetzalcoatl y Tezcatlipoca se enfrentaron a él/ella, en el Océano Primordial, transformados en dos serpientes, y tras matarla crearon el mundo con sus restos (Q).

5.4.1. Juan de Castellanos, en un poema acerca de los indios que viven en Manoa, escribe lo siguiente: «De los pigmeos que la fama siembra / captivaron un macho y una hembra» , y «salvaje más crecido que gigante / y cuyas proporciones y estatura / eran según las pintan en Atlante» . Y continúa: «Sobre el indio Atlante era hermafrodito, porque los dos sexos le vieron, no mirándole de lejos» («Historia de Popayán»: parte III, canto III) (F, 591). En un texto transcrito por Salcamayhua y traducido por Markham leemos: «Oh Viracocha, señor del Universo / Seas tú macho / Seas tú hembra, / Señor de la reproducción, / Seas lo que seas, / Oh señor de la adivinación, / ¿Dónde estás?» (S).

SÍMBOLO: ÁRBOL SAGRADO

Véase la Tabla 14 y el Mapa 14.

Bibliografía:

A: James George Frazer. *La rama dorada*. Fondo de Cultura Económica, 2019. **B**: Donna Rosenberg. *World Mythology*. NTC Publishing, 1994. **C**: Kenneth McLeish. *Myths and Legends of the World*. Bloomsbury, 1998. **D**: Nadia Julien. *Enciclopedia de los mitos*. Robin Book, 1997. **E**: Arthur Cotterell (coordinador). *Encyclopedia of World Mythology*. Parragon, 1999. **F**: José Luis Espejo. *Los hijos del Edén*. Ediciones B, 2010. **G**: José Luis Espejo. *Ecos de la Atlántida*. Editorial Base, 2018. **H**: Patricia Ann Lynch. *African Mythology A to Z*. Facts on File, 2004. **I**: Jeremy Roberts. *Japanese Mythology A to Z*. Chelsea House, 2010. **J**: Robert D. Craig. *Handbook of Polynesian Mythology*. Abc-Clio, 2004. **K**: Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Uno Holmberg: Volumen III. *Fino-Ugrit, Siberian*. Cooper Square Publishers, 1964. **L**: Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Arnott McCulloch; Jan Machal: Volumen III. *Celtic, Slavic*. Cooper Square Publishers, 1964. **M**: J.A. Coleman. *The Dictionary of Mythology*. Arcturus, 2007. **N:** Stephen Oppenheimer. *Eden in the East*. Phoenix, 1998. **O:** Alessandra F. Caputo Jaffé. «Continuidad y cambio en el arte indígena de Venezuela». *Tesis doctoral. Universitat Pompeu Fabra*, 2013. **O:** Arthur Cotterell. *The Encyclopedia of Mythology (Norse, Greek & Roman, Celtic)*. Anness, 2001. **P:** Uno Holmberg, Ph.D. (Docent of The University of Finland, Helsingfors). *Finno-Ugric, Siberian*. Volume IV. **Q:** David M. Jones; Brian L. Molyneaux. *The Mythology of the Americas*. Anness, 2001. **R:** Giorgio de Santillana; Hertha von Dechend. *El molino de Hamlet*. Sextopiso, 2015. **S:** Fiona Wong E Chiong. *The Visual Elements in The Pohon Beringin Figure of the Kelantan Shadow Pla.* Department of Art and Design, School of Arts, Sunway University. **T:** Gershom Scholem. *Desarrollo histórico e ideas básicas de la Cábala*. Riopiedras, 1994. **U:** Jean Delumeau, *et al*. *El hecho religioso*. Alianza Editorial, 1995.

El árbol sagrado	EUROPA				ASIA						OCEANÍA			ÁFRICA		AMÉRICA			
	SUR 1-1	OESTE 1-2	ESTE 1-3	NORTE 1-4	PROX. ORIENTE 2-1	INDIA CEILÁN 2-2	CHINA TÍBET 2-3	JAPÓN COREA 2-4	SUDESTE ASIA 2-5	SIBERIA ÁRTICO 2-6	AUSTRALIA 3-1	MELANESIA 3-2	POLINESIA MICRONESIA 3-3	EGIPTO 4-1	ÁFRICA SUBSAH. 4-2	CARIBE 5-1	NORTE-AMÉRICA 5-2	CENTRO-AMÉRICA 5-3	SUD-AMÉRICA 5-4
1. Culto al árbol	X	X	X	X	X	X			X	X			X	X	X			X	X
2. Árbol de mayo (o similares)		X		X	X	X													
3. Los habitantes del bosque	X	X	X	X	X				X	X			X					X	X
4. Árbol del Mundo, de la Vida o del conocimiento	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Temas principales:

Árbol del Mundo, de la Vida o del Conocimiento: (1-1), (1-2), (1-3), (1-4), (2-1), (2-2), (2-3), (2-4), (2-5), (2-6), (3-1), (3-2), (3-3), (4-1), (4-2), (5-1), (5-2), (5-3), (5-4).
Fruto del Árbol de la Vida: (1-1), (1-2), (1-4), (2-1), (2-2), (2-3), (2-4), (2-5), (2-6), (3-2), (3-3), (4-1), (4-2).
Serpiente o gigante guarda el árbol: (1-1), (1-2), (1-3), (1-4), (2-1), (2-3), (2-5), (3-3).

Análisis:

El árbol es un motivo recurrente en la Mitología Universal. Por lo general, suele representar el vínculo entre el mundo sensible y el suprasensible (ultramundo o submundo, dependiendo de cada contexto cultural). Con él, el chamán, o el espíritu del muerto, se eleva o desciende a otras áreas de la realidad. El Árbol del Mundo hunde sus raíces en el submundo, y eleva sus copas hasta lo más alto del Cielo; aunque a veces, como sucede en la mitología hindú, o en el cabalismo hebraico, puede estar invertido. Ya vimos, más arriba, que en el Bhagavad Gita se dice (capítulo 15): «Dicen que Ashvatta indestructible / tiene raíces arriba y ramas abajo». Pero también está al revés el árbol sefirótico cabalístico, que recibe como nombre «árbol de la emanación»: «El árbol cósmico [sefirótico] crece hacia abajo a partir de su raíz, la primera *sefirah*, y se va extendiendo a través de las *sefirot*» (T, 135).

La explicación de esta inversión —el hecho de que el Árbol del Mundo tenga su copa en el suelo, y sus raíces en el Cielo— sería que el Creador habita en las alturas; y por pura lógica la raíz se localiza en el lugar donde reside la deidad. El árbol representa también el «Árbol de la Vida». La caída de las hojas y la aparición de nuevos brotes se asocia a la idea de regeneración: «El modo de ser del Cosmos, y en primer lugar su capacidad de regenerarse sin fin, se expresa simbólicamente en la vida de un árbol» (Mircea Eliade: *Lo sagrado y lo profano*, página 127). De ahí que en numerosos puntos del planeta se desarrollen ritos de fecundidad en torno a los árboles. Uno muy extendido es el del *May-pole* (en su expresión inglesa): un árbol alrededor del cual la gente baila, para que tanto ellos, como su ganado, gocen de fertilidad.

Según apunta James Frazer en su obra *La rama dorada*, en ocasiones se pone en su copa un gallo de hierro. Ello nos lleva al símbolo del «pájaro en el eje del mundo». Un ejemplo lo tenemos en la llamada Piedra de Chalco azteca, la cual presenta un Árbol Cósmico con un pájaro de cuyo pico sale el glifo del canto. Éste es un caso muy repetido (véase el símbolo referido al «pájaro»). Según Mircea Eliade, la figura del Árbol Cósmico es un motivo corriente en el arte paleooriental. Por ejemplo, existe gran similitud entre la representación india prevédica (de Mohenjo-Daro) y sumeria del árbol sagrado. El árbol está asociado asimismo al elixir de la vida (al agua de la vida, a las manzanas de la inmortalidad, al soma…), así como a la serpiente-dragón o al gigante que lo protege. Como el pilar y la montaña (o cualquiera de sus réplicas: zigurats, pirámides, estupas, pagodas, túmulos, etc.), puede ser un eje o centro del mundo, y como tal, un poste o columna del Sol (un *gnomon*). En ocasiones en sus raíces y en

sus ramas residen la serpiente y el pájaro; nótese más adelante la significación de estos dos símbolos.

Entre numerosas culturas (como la germánica o la cananea) los primeros santuarios eran los bosquecillos naturales. En el siguiente párrafo de la Biblia está claro el protagonismo que tanto éstos como los «lugares altos» (las montañas) tenían en las religiones cananeas: «Yahvé me dijo, en tiempos del rey Josías: ¿No has visto lo que ha hecho el apóstata Israel? Se fue debajo de toda montaña elevada y de todo árbol verde y se prostituyó allí» (Jeremías 3, 6). Algunas sociedades eligen un árbol, como si concentrase las cualidades esenciales de lo sagrado: entre los celtas, la encina o el tejo; entre los escandinavos, el fresno; en Alemania, el tilo; en la India, la higuera (es el árbol *Pipal*, o *Asvattha*); nótese que de él obtenían los hindúes la «bebida de la inmortalidad»: el soma. El árbol se asocia asimismo a determinadas deidades: Attis al pino, Osiris al cedro, Atenea al olivo, Júpiter a la encina o al roble, y Apolo al laurel.

El Árbol del Mundo, según Giorgio de Santillana y Hertha von Dechend (*El molino de Hamlet*), es un «eje del mundo», del mismo modo que lo podría ser la montaña, el *omphalos* o el pilar. Pero desde mi punto de vista es algo más complejo. Suele estar ligado a «lugares de emergencia», u origen. Y está vinculado al Diluvio. Es tanto el «Paraíso del origen» como el lugar de residencia de los dioses. Nótese por ejemplo la acepción *taman* entre los malayos, que alude a «jardín». Este *taman* podría ser, según Habacuc 3, 3, el lugar de donde proviene Yahvé (en el monte Temán); y podría constituir la residencia de Osiris (en el Amenti). En la tradición hebrea constituiría el Jardín del Edén. Entre los hindúes, el «paraíso», así como el árbol que lo señorea (de nombre Jambu), está en el Centro (en Ilavrit, donde se sitúa el monte Meru); pero su simbolismo supera al de un mero eje u ombligo del mundo. Pues también es, por así decirlo, el recurso que facilitaba el sustento del género humano cuando éste convivía con los dioses, lo cual les otorgaba —como sucede en el mito hindú— unas vidas milenarias. De ahí la expulsión de Adán y Eva del Paraíso (en el Génesis hebreo), para evitar que pudieran comer del «Árbol de la Vida» (de la inmortalidad) en el Edén.

Según Juan Eduardo Cirlot (*Diccionario de símbolos*) el Árbol del Mundo es uno de los emblemas esenciales de la Tradición. El árbol representa, en el sentido más amplio, la vida del Cosmos. Como símbolo de «vida eterna» equivale a la inmortalidad. Su forma vertical lo convierte en eje, y en polo, que une el Cielo con el inframundo. Se le asimila a la escalera y a la montaña, como conexión entre los tres mundos: inferior, terrestre y celestial; hasta tal punto que en algunos mitos, especialmente en el Sudeste de Asia y en la Polinesia, el Árbol del Mundo «tapona» la entrada al Paraíso, o bien al Infierno. Por ejemplo, Mircea Eliade escribe en su obra *El chamanismo y las técnicas arcaicas del éxtasis*: «Entre los pueblos más arcaicos de la península de Malaca, entre los pigmeos semang, hallamos el símbolo del eje del mundo: una roca enorme, Batu-Ribn, se yergue en el centro del mundo; debajo se encuentra el Infierno. Antiguamente en Batu-Ribn se elevaba hacia el Cielo el tronco de un árbol (Schebesta: *Les pygmées du Congo belge*)». En Polinesia existe un mito similar (véase más abajo).

El «eje del mundo» implica asimismo la condición de «centro del mundo», y por tanto, de lugar polar. Existen tres categorías básicas por lo que se refiere a este símbolo: Árbol del Mundo (Árbol Cósmico), Árbol de la Vida (árbol de la inmortalidad) y Árbol del Conocimiento (del bien y del mal). El Árbol de la Vida adquiere a veces la forma de frondas o entrelazados (es el caso de la llamada «flor de la vida»), o incluso de laberintos, simbolizando el carácter complejo (laberíntico) de la experiencia vital. Como hemos visto más arriba, el Árbol Cósmico aparece en ocasiones invertido, con las raíces en el Cielo y las ramas en el inframundo; ello indica que la vida en la Tierra es una emanación de un mundo celestial más perfecto, y por ende superior. Así, en el *Rig Veda* (I, 24, 7): «Hacia abajo se dirigen las ramas, arriba está la raíz, ¡desciendan sobre nosotros sus rayos!», y en el *Katha Upanishad* (VI, 1): «Ese Asvattha eterno, cuyas raíces están arriba y cuyas ramas están abajo, es lo puro *(cukram),* es el brahmán, es lo que se llama la no muerte. Todos los mundos descansan en él». No es ésta la visión que tenían

los escandinavos, que ponían las raíces de su árbol (Yggdrasil) en los Infiernos, las cuales eran roídas por la serpiente Nidhogg.

Pero como he dicho más arriba, el árbol adquiere asimismo la función de «fuente del conocimiento». Ello tiene su lógica, puesto que representa el Cosmos, y éste —necesariamente — es el origen (y el propósito) de todo conocimiento. En sus raíces se concentran —como hemos visto— los dragones y las serpientes, que representan las fuerzas primordiales; en el tronco se sitúa la ardilla, o se recuesta el gigante que vigila sus frutos; en la copa descansan las aves (simbolizando el alma y las potencias superiores) o los cuerpos celestes (como el Sol y la Luna). La serpiente, a veces (Yggdrasil entre los nórdicos, Hikule'o entre los polinesios), rodea el árbol, simbolizando su potencia y virtualidad originaria (aquella que se manifiesta en las distintas expresiones del ser). En el árbol se deposita el fruto de la inmortalidad, las luminarias del Cielo (en el caso chino), o el tesoro sagrado (el Vellocino de Oro, en el mito griego). El árbol, por último, se ha convertido en un símbolo miniaturizado (es la vara del sacerdote o del chamán), o en un icono representativo del mundo, de acuerdo con la visión mística (es el «árbol sefirótico» de la Cábala). Cuando la vara, o el palo, se combina con la serpiente, caracteriza al emblema del dios sumerio Ningizzida (dos serpientes enroscadas a un palo) y al Caduceo hermético, como símbolo de la medicina y de la paz. (Ningizzida significa literalmente «señor del buen árbol». Es un dios *ctónico*, o subterráneo, hijo del dios de la medicina Ninazu. Véase a este respecto Gwendolyn Leick, página 131.) En otros casos este mito pervive como una tradición: por ejemplo, pocos occidentales son conscientes de que cada vez que «tocan madera» (en previsión de un acontecimiento futuro) están intentando calmar los espíritus del Árbol Cósmico; de que cuando adornan el árbol de Navidad con luces o regalos, durante el solsticio de invierno, están realizando una invocación para persuadir al Sol de que vuelva a brillar; o de que cuando el huevo (estilizado en forma de bola) decora el árbol (de Navidad, de San Juan, de Mayo...) están rememorando el símbolo del Huevo primordial, y por ende la potencia fecundadora de la Naturaleza.

Jean Chevalier y Alain Gheerbrant (*Diccionario de los símbolos*), por su parte, consideran que el árbol representa la idea del Cosmos vivo en perpetua regeneración, o la vida en continua evolución, o en ascensión hacia el Cielo. También simboliza el carácter cíclico de generación, crecimiento, muerte y renacimiento; pues cada año se despoja de sus hojas, que posteriormente vuelve a recuperar. El árbol pone en relación el mundo *ctónico* (terrenal) y el mundo uránico (celeste). Representa el Cosmos en su conjunto, pues incluye los cuatro elementos en su seno: el agua circula por su savia, el aire alimenta sus hojas, la tierra lo nutre a través de sus raíces, y el fuego surge del frotamiento de la madera.

Por lo que se refiere a sus diferentes expresiones míticas, la variante más conocida del Árbol Sagrado es la expuesta en el Génesis hebreo. Según éste: «Había plantado Dios, en Edén, a Oriente, un jardín delicioso, en que colocó al hombre que había formado» (Génesis 2, 8). En él había árboles de todas clases; entre ellos, el Árbol de la Vida y el Árbol del Conocimiento del Bien y del Mal. Yahvé les prohibió que probaran los frutos del Árbol del Conocimiento, porque en ese caso morirían. Un día Adán y Eva, desoyendo esta prohibición, comieron de él, y Yahvé, cumpliendo su promesa, los expulsó del Paraíso. Para garantizar que nunca comerían del Árbol de la Vida (que los haría inmortales), Yahvé situó en la puerta del Jardín un querubín blandiendo una espada de fuego. En el mito griego, el relato es como sigue: «Al otro lado del ilustre océano, [las Hespérides] cuidan las bellas manzanas de oro y los árboles que producen el fruto» (Hesíodo: *Teogonía*, 215).

Ya hemos visto (Génesis 2, 8) que nuestros padres míticos según la tradición hebrea (Adán y Eva) fueron expulsados del Jardín del Edén con la intención de que, una vez que habían adquirido la sabiduría (al haber comido del «fruto del conocimiento»), no comieran a su vez el fruto del «Árbol de la Vida», y así se hicieran inmortales. Por su lado, según Hesíodo (*Teogonía*, 215), en el Jardín de las Hespérides las hijas de Atlas cuidaban el fruto de la inmortalidad, con el concurso del dragón Ladón. El Árbol de la Vida, que al mismo tiempo lo es de la inmortalidad (tal sucede en la mitología escandinava) es una idea universal que, según

Carlos Cid (*Historia de las Religiones*, página 50) «[está] tan extendida por lugares tan distantes, desde Escandinavia hasta una gran parte de Asia y en general todo el Viejo Mundo, que debe admitirse un extraño y remoto intercambio de ideas, o bien una "forma común de pensar", básica e innata a una gran parte de la humanidad».

Según los sumerios, en la región de los dioses, llamada Iku, o «campo primordial», crecía el árbol *Mesu*, «carne de los dioses, adorno de los reyes», el cual «tiene raíces en el ancho mar, en las profundidades de *Arallu*, y su copa alcanza el alto Cielo». Árbol *Mesu* (Árbol de la Vida), sabios y dioses primordiales, isla en medio del mar... De nuevo el paisaje que nos remite al principio, a los orígenes: al Paraíso primigenio. En el Amenti egipcio, Osiris, rey del lugar, está sentado junto al lago Aaru (o Aalu), en el Campo de la Paz, y comparte con los dioses la comida del «Árbol de la Vida»; come higos y uvas, bebe vino, y saborea el «pan de la eternidad», así como la «cerveza de la inmortalidad». Este lugar fértil y paradisíaco tiene muchos puntos en común con el Edén hebreo. Entre los cabalistas hebreos, el Árbol recibe diversos nombres y caracterizaciones: es el árbol sefirótico, el Árbol de la Vida, el Árbol del Conocimiento, o el árbol de las almas (T, 141, 155 y 193).

En las islas de la Micronesia se conserva asimismo un mito similar al del Edén, que incluye, como éste, no uno, sino dos árboles sagrados: «En el comienzo del mundo existía un jardín con dos árboles. Los hombres y las mujeres vivían aparte (ellos en un árbol, y ellas en otro). El dios Na Kaa abandonó el jardín por una temporada, y los hombres y las mujeres dieron rienda suelta a su lujuria en uno de los árboles. Na Kaa, al enterarse, les dijo que no habían elegido el Árbol de la Vida, sino el de la muerte. Posteriormente los arrojó del jardín, y echó sobre ellos el peso de las cargas de la enfermedad y de la muerte». También en Oceanía, más en concreto en Polinesia, existen referencias a árboles del mundo; como sabemos asociadas a una serpiente primordial: el dios Hikule'o de Samoa tiene cola de reptil, que rodea el Árbol del Mundo, apretándolo de tal modo que sus hermanos le tienen que atar para que no lo rompa. Nótese que en el mito nórdico la serpiente Nidhogg aprieta el Árbol del Mundo Yggdrasil (y lo roe), tratando de destruirlo, lo que es impedido por la ardilla Ratatosk.

En la mitología azteca existe la figura del árbol quebrado del jardín paradisíaco llamado Tamoanchan. La importancia de este árbol, que tiene forma de T, es tal que «algunos pueblos, como por ejemplo los mixtecos..., se decían descendientes de los árboles e ilustraban su origen con un hombre saliendo por un tronco quebrado» (Laurette Séjourné: *Pensamiento y religión en el México antiguo*, página 326). El «árbol que se partió» es el icono en los códices mexicanos de ese primitivo reino. Yaxche («primero») era el Árbol de la Vida maya, considerado el «centro del mundo». Se lo llamaba asimismo Kapok («verde»). La cruz (o Tau) era vista como una representación icónica de dicho árbol-eje central.

La idea azteca del árbol quebrado, en representación de la T, tuvo continuidad entre los anasazi y los hopi de Norteamérica (si no era ésta su fuente). Hay un detalle de la arquitectura específicamente hopi (y anasazi) que llama la atención: la construcción de puertas y ventanas en forma de T. Existen las más variadas interpretaciones acerca de esta particularidad. Se la identifica con el «Árbol del Mundo», o con el «eje del mundo», o bien con la «columna», como aquellas que efectivamente sostienen el techo de los *kiva*. Ello demuestra la conexión hopi con la más antigua Tradición Universal. No en vano, a lo largo y ancho del planeta, se han encontrado otras edificaciones circulares y excavadas con columnas en forma de T: en Göbekli Tepe (Turquía, de más de 11.000 años de antigüedad), en Menorca (España, de unos 3.000 años de antigüedad) o en Khirokitia (Chipre, de unos 9.000 años de antigüedad). Tanto en un caso como en otro existen serias dudas de que estos pilares en forma de T tengan una funcionalidad estructural. Se piensa que su uso es puramente ceremonial. En Caral o Chavín (Perú), o en Zimbabwe (monumento megalítico del país homónimo) volvemos a encontrar recintos circulares hundidos parecidos a los *kiva*.

No podemos dejar de destacar el simbolismo de la vara como representación icónica del Árbol del Mundo (o de la Vida). Según Stephen Oppenheimer (*Eden in the East*), entre los batak del norte de Sumatra, la varita mágica representa al «Árbol de la Vida» (*tunggal panalua*), con

un pájaro en su copa y una serpiente en sus raíces. Los indios araucanos llamaban *toqui* a la vara o insignia de mando. Los egipcios empleaban una vara terminada con una cabeza de carnero, a la que llamaban «El gran mago» («la que abre la boca de todos los dioses», en la ceremonia de la apertura de la boca). Los sumerios aludían a una varita mágica de gran poder —compuesta por un amuleto de piedra engarzado sobre una caña—, a la que llamaban *sharur*. Los nórdicos se referían al «cetro de poder» que contenía la fuerza mágica de Odín. Los romanos usaban el nombre de *lituus* para el cetro o varita mágica del *augur* (éste se movía hacia las ocho direcciones de los puntos cardinales, buscando unas supuestas «corrientes telúricas», para elegir el lugar en el que construir un edificio). Esta vara pasó a ser, con posterioridad, el *báculo* de los obispos, que según algunos tiene una más que aparente similitud con la varilla o antena empleada por los radioestesistas. Por último, entre los olmecas es conocida la figura de «el hombre de la vara» (símbolo cosmogónico que alude al Árbol del Mundo y al eje del Universo).

Por último, es destacable la repetición, en diversos *corpus* míticos, de un motivo concreto: se trata de la expulsión del Paraíso, decretada por el dios, porque sus primeros residentes habían comido del fruto prohibido (generalmente, tentados por la serpiente). Por poner un ejemplo, el *ukaho* es el ñame, fruto prohibido del Paraíso tanzano, y es custodiado por la Serpiente de la Muerte, que tienta a los humanos a probarlo; al caer en la celada, el dios creador Ruwa les despoja de la inmortalidad. Nótese que en el mito bíblico del Jardín del Edén la serpiente ofrece el fruto prohibido a Eva en vez de custodiarlo. Son numerosos los ejemplos que introducen este elemento esencial en el mito del Paraíso: un Árbol de la Vida guardado por una serpiente o un dragón, que vigila el fruto de la curación, de la longevidad o de la inmortalidad, y que tienta a los ocupantes de este Jardín del Edén. Entre los mongoles, los primeros humanos, un hombre (Torongoi) y una mujer (Edji), no pueden comer los frutos de algunas ramas del Árbol de la Vida, por mandato de Dios. Allí había una serpiente guardiana, pero el diablo la utilizó y tentó a la primera mujer, y a través de ella al hombre, para que comiera los frutos de las ramas prohibidas; entonces éstos supieron que estaban desnudos y se escondieron tras el árbol. En un mito de Hawaii, Lalo-honua (la primera mujer) comió el fruto sagrado del dios Kane, cuando fue seducida por un pájaro marino, con el resultado de que ella y su marido (Kumu-honua) fueron expulsados de su jardín-paraíso. En un mito congoleño, Baatsi, el dios creador, prohibió comer del fruto *tahu*, pero una mujer lo comió a escondidas. Cuando el dios advirtió el acto de desobediencia, envió la muerte a la Humanidad como castigo. Es decir, nada menos que en tres continentes (Asia, África y Oceanía) se comparte un mito muy similar, relativo a la expulsión de los primeros humanos (generalmente inmortales) del Paraíso primigenio, al haber comido el fruto prohibido del Árbol de la Vida.

En este apartado analizaremos a su vez otras variantes de este mismo tema, que expongo aquí a modo de enunciado: la diosa que guarda el Árbol de la Vida; el árbol como pilar del mundo; el gigante asociado al árbol; la relación del Árbol del Mundo con la Montaña Cósmica; el Árbol del Mundo como pilar o escalera en el ascenso espiritual de los chamanes; el Árbol de la Vida y su relación con la Caída o el Pecado original (que supone la expulsión del Paraíso, o el fin de la Edad de Oro); el árbol como útero del que nace el género humano; su relación con los demonios (al estilo de Satán o de Lilith); o su expresión como conexión entre la Tierra y el Cielo (*Jack y el tallo de judías*, o bien el *Sipapu* de los indios hopi), etc.

Los mitos:

1.1.1. En Roma, árbol sagrado que guarda Virbio, rey del bosque (A, 18). Culto al árbol en Grecia (A, 67). Los lares romanos, primitivamente, eran troncos sin labrar (D, 242). Al rey de Roma se le ponía una corona de roble (A, 93). Los romanos usaban un cetro o vara del *augur*, llamado *lituus* (F, 245).

1.1.3. Virbio, guardián del bosque sagrado de Nemi, en Roma (A, 18). Dionisio, representado como cabra, es un dios del árbol (A, 306, 366). En Grecia, las dríadas son las ninfas de

las encinas (D, 129). Silvanos o Silenos, deidades del bosque en Roma (A, 366) (D, 352). En Roma, los faunos fomentan el desarrollo de las cosechas (A, 366). Pan, en Grecia, era el dios de los rebaños y los pastores, señor del bosque, y líder de los sátiros (mitad humanos, mitad cabras) (C, 462). Los sátiros, en Grecia, eran los espíritus salvajes del bosque, con aspecto de cabras e instintos bestiales (O, 79).

1.1.4. En el «gran anillo de Micenas» una diosa, con la mano sobre su garganta, está sentada bajo el Árbol de la Vida, junto a una serie de emblemas cosmológicos (el labryx, el Sol y la Luna, etc.) (F, 51). Las manzanas de las Hespérides crecían en un «Árbol de la Vida» (B, 29) (C, 259). En la *Teogonía* está escrito: «La oscura Noche dio a luz sin acostarse con nadie a la Burla, al doloroso Lamento y a las Hespérides que, al otro lado del ilustre océano, cuidan las bellas manzanas de oro y los árboles que producen el fruto» (G, 94). El dragón Ladón guardaba el árbol con las manzanas de las Hespérides; es muerto por Hércules (M).

1.2.1. Culto al árbol sagrado entre los celtas (A, 67). Árbol sagrado y «hombre salvaje» en Europa (A, 213). Espíritu del árbol, en Francia (A, 368). Tal vez en representación de las dríadas, en Europa las doncellas se disfrazan de árbol (A, 75). Los druidas celtas colgaban manzanas doradas en los árboles durante el solsticio de invierno (F, 52). El *lituus* romano (véase más arriba) pasó a ser, con posterioridad, el *báculo* de los obispos (F, 245).

1.2.2. Árbol de mayo en Europa (A, 71-74).

1.2.3. Juanito el Verde (A, 214). Cernunnos, entre los celtas, es un primitivo dios del bosque. Generalmente es representado sentado, con las piernas cruzadas y cuernos de ciervo (C, 114) (D, 85) (E, 78) (O, 112).

1.2.4. El Árbol Cósmico de los galos era llamado Tarvos Tigaranos (D, 305). En las Islas Británicas existen referencias a un salmón que se transforma en dragón, el cual guarda el árbol donde crece la «fruta de la vida», así como el tesoro ofrecido a la diosa del lago (que adopta la forma de un pájaro) (F, 100). Entre los celtas, un gigante con un solo ojo (Searbhan Lochlannach) guardaba el Árbol de la Tierra de la Promisión (L). Según una balada del Dean of Lismore's Book, una serpiente guardaba el Árbol de los Dioses, situado en una isla en medio de un lago; en este árbol crecían bayas que alimentaban por largo tiempo, y cuyo zumo prolongaba la vida por un año, y curaba toda enfermedad. El héroe Fraoch mató la serpiente pero murió en el intento (L). El Árbol de la Vida de los celtas irlandeses es el Crann Bethadh (M).

1.3.1. Bosques sagrados en el Volga (A, 67). Bosques sagrados en Lituania (A, 69).

1.3.3. En Rusia existe la figura de Jorge el Verde (A, 74). Dios del Bosque en Rusia (A, 85). Los Ljesdrie (o Lesiy, o Lesovik, que en ruso aluden al bosque, o a la madera) son espíritus del bosque en forma de hombre gigantesco y peludo (con cabello largo y barba), o de cabra (Rusia) (A, 366). Los Leschi, duendecillos del bosque eslavos (E, 110) (L) (O, 206). Tanto los Ljesdrie rusos, como los Leschi eslavos, son malévolos (confunden a los viajeros, les hacen perder el camino), pero no maléficos (L).

1.3.4. Entre los eslavos, Simorg es un dragón que guarda el Árbol de la Vida (en el que se puede encontrar semillas de cada planta en la Tierra) (C, 362).

1.4.1. Culto al árbol sagrado entre los germanos (A, 67). En todo el Norte de Europa existe el símbolo del árbol de Navidad; era adornado con luces y regalos, durante el solsticio de invierno, para persuadir al Sol de que volviera a brillar (F, 52). Los nórdicos se refieren al «cetro de poder», que contenía la fuerza mágica de Odín (F, 245). Los lapones sacrificaban a su dios Veralden rade (gobernante del mundo), para que «no cayera el Cielo sobre la Tierra», erigiendo al lado de los altares un árbol partido en dos (de forma natural o artificial), o en ocasiones un alto pilar, llamado «pilar del mundo» (*Veralden tshuold*), para que el dios «apoye el mundo, y lo mantenga en su presente condición». Este árbol es salpicado con sangre del sacrificio (nótese el mito azteca del «árbol partido») (K). Entre los prusianos se rendía culto al roble sagrado de Romowe,

donde vivía un gran sacerdote (el *kriwe*), y donde se mantenía un fuego perpetuo. Una tríada de dioses (Perkunas, Potrympus y Patollus, señores del rayo, los ríos y las fuentes) recibían adoración en este lugar (L). El roble es el árbol sagrado de los lapones (O, 202).

1.4.2. Gallo sobre el árbol de mayo (Alemania) (A, 354).

1.4.3. Entre los lapones el oso es llamado el «señor del bosque», el «viejo de la montaña», el «hombre sabio», «el animal sagrado», o el «perro de Dios» (K). Tapio es un dios del bosque en Finlandia (O, 230).

1.4.4. Árbol sagrado del conocimiento del que se colgó Odín (A, 274). Yggdrasill (literalmente, «monte terrible») es el Árbol del Mundo nórdico. Sus ramas se extienden por toda la Tierra y sus raíces se hunden en los tres niveles del Universo. La vida tendrá continuidad tras el Ragnarok (fin del mundo) porque dos humanos, Lif y Lifthrasir, se refugiarán en su interior y repoblarán el mundo, iniciando un nuevo ciclo. La serpiente Nidhogg roe sus raíces, intentando infructuosamente dañar el Cosmos (B, 210) (C, 61, 247, 674) (D, 305) (E, 117) (F, 51) (O, 206, 210, 250). Las manzanas de la inmortalidad guardadas por Idún se supone que crecían en un «Árbol de la Vida» (B, 214) (C, 15, 278) (E, 124) (F, 82). Entre los nórdicos, Nidhogg es un dragón que muerde la raíz del Árbol del Mundo Yggdrasil (C, 419).

2.1.1. Los lugares de ofrendas de los cananeos y hebreos estaban situados «sobre toda colina elevada y sobre todo árbol verdeante» (Jeremías, 2, 20) (F, 52). Los sumerios hablaban de una varita mágica de gran poder, con un amuleto de piedra engarzado en una caña, a la que llaman *sharur* (F, 245).

2.1.2. Pino sagrado del festival de Attis en Frigia (A, 268).

2.1.3. El gigante-dragón Humbaba guarda el bosque de los cedros (Sumeria) (B, 182). Baal Tamar es el señor del Árbol de la Vida fenicio (la palmera) (M).

2.1.4. En Edén existía un Árbol de la Vida y un Árbol del Conocimiento; la serpiente (Satán) residía en él (C, 7, 285) (E, 30) (F, 52). El Árbol de la Vida da el elixir de la inmortalidad (haoma) en Persia (C, 238). En Persia el Árbol de la Vida es guardado por el dragón Simarghu (C, 562) (M). La reina de las plantas que contiene todas las semillas era llamada entre los persas Gaokerena; sus raíces son roídas por un lagarto, y llegan hasta el Océano Primordial Vurukasha (véase el mito nórdico de Nidhogg) (D, 305). El árbol Huluppu, que Inanna tiene en la orilla del Éufrates, está habitado por una serpiente en su raíz, un ave rapaz en su copa (el pájaro Anzu), y un demonio femenino llamado Lilith en su tronco (Sumeria) (E, 17). En medio de la Tierra de los Vivos se alza un cedro sagrado, guardado por el gigante-dragón Humbaba (F, 50). En Eridu (Sumeria) hay un *kiskanu* negro, un árbol santo. Se extiende al Océano, que rodea el mundo (F, 50). En el Poema de Erra (Sumeria) se menciona el árbol *Mesu* como el Árbol del Mundo, con la copa en el cielo y la raíz en los Infiernos (F, 50). Según el Zohar: «El Árbol de la Vida se extiende desde lo alto hacia abajo, y el Sol lo alumbra eternamente» (F, 52). Entre los cabalistas, el mundo divino del Sefirot es representado con la forma de un árbol (F, 52). Las leyendas de la Vera Cruz (de la Cruz de Cristo) cuentan que ésta procede del Árbol de la Vida que crecía en el Paraíso terrenal (F, 52). El dios sumerio Ningizzida es el «señor del Árbol de la Vida»; en su representación de dos serpientes enroscadas a un palo prefigura el caduceo griego (F, 116). Según la mitología babilónica, en la isla llamada Iku, situada en el Abzu, crece el árbol *Mesu*, «carne de los dioses, adorno de los reyes», el cual «tiene raíces en el ancho mar, en las profundidades de *Arallu*, y su copa alcanza el alto Cielo» (G, 142). Entre los cabalistas hebreos, Lilith (el demonio del árbol en el mito sumerio) adoptaría el papel de compañera de Samael (el Satán cabalístico) (T, 156).

2.2.1. El árbol Banyan y el Pipal eran sagrados en la India (E, 159). El árbol Bodhi es el árbol sagrado de Ceilán (E, 163).

2.2.2. En Bengala se realizan bailes tipos *maypole* («árbol de mayo», véase más arriba) alrededor de un árbol llamado Karma (N, 427). En Ceilán, en época prebudista, se rendía culto a los árboles *Ficus bengalensis* y *Buressus flabellifer*, y se les ofrecían sacrificios (U, 464).

2.2.4. Para los indios el Árbol del Mundo es el Asvattha, o Pippul (Ficus religiosa). De éste fluye el soma (bebida de la inmortalidad que toman los dioses) (F, 52). En el Linga Purana se dice que en el centro del monte Meru crece el árbol sagrado Jambu, que es eterno (pues nunca decae) (G, 139). En la India, el *Ficus bengalensis* (una higuera) es llamado Árbol del Conocimiento (N, 436).

2.3.4. Árbol de la Vida de la dinastía Manchú, en China (A, 592). La diosa Xi He colgaba cada noche los diez soles que creó en el Árbol del Mundo del Este (F, 51). Para los chinos, el melocotonero y la palmera datilera eran Árboles de la Vida (F, 51). En Tíbet, el águila del chamán ayuda a éste a ascender a su nido en el Árbol del Mundo (F, 53). Entre los tibetanos el Árbol de la Vida Zampu (véase el Jambu hindú) crece sobre el monte Himavat (M). En un foso sacrificial chino, en la provincia de Sichuan, de hacia el 1200 a.C., se encontró un Árbol de la Vida de bronce, con un pájaro en la copa y una serpiente en la base. Se han encontrado figuras similares más recientes (de entre el 25-220 d.C.), que demuestran un culto arraigado a este símbolo en la zona (N, 336 figura).

2.4.4. Enoki es el árbol celestial japonés (C, 331). El árbol del sándalo es el árbol sagrado de Corea. Por él bajó el héroe civilizador Tan'Gun (o Hwanung) a la Gran Montaña Blanca (E, 202) (F, 53). En la cultura taoísta de origen chino, en Japón, se dice que Horaizan (nombre japonés para el monte Penglai) tiene tres montañas; en la más alta de ellas (Horai) crece el Árbol de la Vida, que tiene ramas de oro y raíces de plata. En él crecen gemas, en lugar de hojas y frutos. En dicha isla crecían las plantas de la inmortalidad. Esta tradición puede ser incluso más antigua, pues se dice que de la cultura Jomon del Japón deriva el mito de un Árbol de la Vida del que cuelgan gemas (con el nombre *magatama*, «joyas curvadas»), que representan en realidad «espíritus». Nótese la alusión al *tama* (joya, espíritu), que tal vez tenga relación con la noción de jardín malayo conocido como *taman* (véase más abajo) (I). El Monte Kagu, en la tradición japonesa, es donde crece el árbol sagrado Sakaki (M). El Árbol de la Vida de los coreanos es el árbol Sterculid (M).

2.5.1. Bosques sagrados en Annam (Mundari) (A, 70). Bosques sagrados en Camboya (A, 70). En la isla de Mindanao, en Filipinas, se sacrificaba un esclavo en un árbol, al que se colgaba y se lanceaba en el costado (N, 429).

2.5.3. En Malasia se habla de un espíritu femenino maligno que habita el árbol *bunyan*, que es enemigo declarado de los niños y de sus madres; su nombre es Puntianak, y en las islas Vanuatu es llamado Leplepsepsep. Sería equivalente a la diosa Lilith del Próximo Oriente (véase arriba), o a Lamia en Grecia (M) (N, 439).

2.5.4. Los ngaju de Kalimantan (Borneo) fueron creados a partir del Árbol de la Vida por Tambarinang (E, 208). Entre los kenyah dyak de Sarawak es muy común el motivo del Árbol del Mundo. La serpiente se sitúa en las ramas inferiores, y el pájaro en la copa (F, 53) (N, 336 figura). Según Stephen Oppenheimer, entre los batak del norte de Sumatra, la varita mágica representa al «Árbol de la Vida» (*tunggal panalua*), con un pájaro en su copa y una serpiente en sus raíces (F, 245) (N, 437). En la isla de Borneo, entre los dayak, es muy común el concepto del Árbol Cósmico, que une el Cielo y la Tierra (G, 138) (M). En Malasia e Indonesia la palabra *taman* significa «jardín», lo que podría estar en la base de algunos topónimos que aluden al «paraíso»: como el Amenti egipcio o el monte Temán del que habla Habacuc 3, 3 (lugar de origen de Yahvé) (G, 385). Los dayak de Borneo dicen que el mundo salió de la boca de la gran serpiente marina; primero apareció el Cielo y la Tierra, luego el Árbol de la Vida (M). En el teatro de marionetas malayo e indonesio (es un teatro de sombras) el Árbol de la Vida, con el

pájaro en la copa y la serpiente en la base, es uno de los temas más recurrentes (N, 432). En el Sudeste de Asia y Oceanía el Árbol de la Vida (Gunungang) puede ser representado por diversas especies: la banana, la higuera o el *peepul* (*Ficus religiosa*); el culto al árbol Banyan en la India llegó con los *nagas* provenientes del Sudeste de Asia, poco después de la Era Cristiana. Según Stephen Oppenheimer, el culto al árbol sagrado en esta zona estaba ligado al megalitismo, e incluso a la pirámide (N, 432-433). Entre los batak de Sumatra existe la tradición de un Árbol de la Vida que une el submundo, el mundo de en medio y el Cielo; este árbol es identificado como una higuera del lugar (*Ficus benjamina*) (N, 436). Entre los batak el árbol Banyan está en el centro del mundo (es un eje del mundo) (N, 436). En el teatro de marionetas *wayang*, de Java, existe la figura del Árbol del Mundo. Su nombre es Pohon Beringin, y representa un árbol Banyan (sagrado tanto en el Sudeste de Asia como en la India). Simboliza el Cosmos (en miniatura), con tres niveles que unen el submundo con el Cielo (S).

2.6.1. Entre los vostiacos, en la vecindad de los núcleos habitados se alzan bosques sacrificiales, cuyos altos árboles han sido considerados sagrados durante generaciones (K). Entre los ostiacos, se sacrifican vacas y toros a un pilar, llamado pilar de Tsingala, o bien el «hombre del pilar de hierro», similar al «pilar de hierro» de los tártaros. Este pilar del centro del poblado —a pesar de ser de hierro— es considerado como «el árbol plantado por Dios», en representación del pilar que sostiene el Cielo (K). En el Este de Siberia, encima del pilar que señorea el poblado (el «pilar de hierro») colocan la figura de un pájaro, que a veces tiene dos cabezas; es llamado «señor de los pájaros» (K).

2.6.3. Entre los ostiacos el oso es llamado el «hombre de las pieles», el «habitante de las tierras salvajes»; es el más sagrado de los animales (K). El dios del bosque, entre los siberianos, es Alder. Es visto como un genio (o espíritu) del oso (K).

2.6.4. Entre los habitantes del Ártico, el Árbol Cósmico se extiende hasta el séptimo cielo (F, 53). En el mito mongol, el mundo se divide en 99 reinos. El Árbol Cósmico extiende sus ramas sobre todos ellos y su tronco atraviesa agujeros entre los distintos niveles del mundo. El chamán puede pasar de uno a otro trepando por él. A veces, su espíritu se refugia en uno de los nidos del Árbol del Mundo (F, 53). En Asia Central la serpiente Abyrga se enrolla en el tronco del Árbol de la Vida (F, 90). Entre los yakutos se dice que el primer humano vivió al lado de un Árbol de la Vida; éste otorgaba la vida eterna. También bebía del río del Agua de la Vida; en cada uno de los lados del río había un Árbol de la Vida con doce tipos de frutos, los cuales fructificaban cada mes. Sus hojas eran medicinales (K). Entre los yakutos el Primer Hombre, cuando vivía en el Paraíso, quiso saber por qué había sido creado; entonces se acercó al Árbol de la Vida, cuya copa llegaba al Cielo, y de cuyas ramas manaba un líquido coloreado, el «néctar de la vida»; de una apertura de dicho árbol salió la primera mujer (K). En cuentos del Altai se dice que en el centro de la Tierra, y del Universo, está el árbol más alto de la Tierra, un abeto de plata, que levanta su copa hasta la residencia de Bai-Yigon. Se trata del Árbol del Mundo, que antaño se erguía sobre el monte Sumeru, y que representa el ombligo o el centro de la Tierra (K). Este Árbol del Mundo, entre los vasyugan ostiacos y los tártaros, tiene siete niveles, y atraviesa las distintas capas del Cielo; sus raíces se hunden en las profundidades del submundo (K). Los chamanes del Altai emplean el Árbol del Mundo para subir al Cielo o para bajar al submundo (K). Los chamanes escoltan las almas de los muertos hasta el Árbol del Mundo, donde éstas continúan su vida en la forma de un pequeño pájaro (K). Según los tártaros y los chuvash del Volga, junto al Árbol de la Vida, en el centro de la Tierra, existe un «lago de leche», al lado del cual habita la «madre del lago de leche» (K). Los yakutos afirman que el Universo siempre ha existido, con un Árbol Cósmico en el centro, cuyas ramas alojan los siete Cielos (M). Los yakutos llaman a su Árbol de la Vida Zambu (nótese el Jambu hindú). Un dragón vive en su base, y la diosa Kybai-Khotun usa el árbol como su residencia (M).

Los primeros humanos, un hombre (Torongoi) y una mujer (Edji), no pueden comer los frutos de algunas ramas del Árbol de la Vida, por mandato de Dios. Allí había una serpiente guardiana, pero el diablo la utilizó y tentó a la primera mujer, y a través de ella al hombre, para que comiera los frutos de las ramas prohibidas; entonces éstos supieron que estaban desnudos y se escondieron tras el árbol (K). Entre el pueblo yakuto, circula la historia de Ar-soghotoch (el «hombre solitario»). El Árbol del Mundo está rodeado por las aguas que otorgan la eterna juventud. Su espíritu es una diosa anciana, que le da vida, hasta el punto que el árbol se empequeñece cuando la diosa está ausente. Ésta explicó a Ar-soghotoch que su padre (el Señor de lo Alto) y su madre (la Señora Kybai) decidieron bajarlo del Tercer Cielo a la Tierra para ser el origen de la raza humana. Más adelante el mito indica que Ar-soghotoch lucha contra un dragón, y recibe un golpe en el corazón, lo que es resuelto con el «agua de la vida» del Árbol del Mundo (P, 354).

3.1.4. La tribu dieri de Australia habla de un árbol que crece hasta el Cielo (F, 53). A través de un Árbol del Mundo los mara de Australia (sus antepasados) podían subir y bajar del Cielo (F, 53).

3.2.4. En Nueva Guinea es común el concepto del Árbol de la Abundancia. Se trata de un árbol Banag que tiene todo tipo de frutos y raíces colgando de él; se lo corta o destruye para asegurar la distribución de sus bienes en todo el territorio (el árbol sago necesita ser destruido para consumir su fruto) (N, 413).

3.3.1. Entre los polinesios la vara mágica o de poder se llama *toqui* (al igual que entre los araucanos; véase más abajo) (F, 323). Hina es la diosa del árbol *'Ohi'a lehua* (*Metrosideros collina*), cuyas flores sagradas cumplen un papel importante en las competiciones de *hula* (J). Haumea (hermana de Kane y madre de la diosa de los volcanes, Pele) es una diosa hawaiana de la fertilidad, a la que en ocasiones se confunde con Papa (diosa de la Tierra). Tiene una vara mágica llamada *makalei*, similar a las «varitas mágicas» de las brujas y las hadas de los cuentos europeos (J).

3.3.3. En Nueva Zelanda, Tane es el dios de los bosques. Usó grandes árboles para separar Rangi (el Cielo) de Papa (la Tierra), y para apoyar el Cielo (N, 331).

3.3.4. Na Kaa vivía en un bello jardín, en el comienzo de los tiempos, a la sombra de dos árboles sagrados (Polinesia) (C, 406). El Árbol del Mundo, en Samoa, es circundado por la serpiente Hikule'o (véase el caso nórdico) (E, 225) (F, 51). En las islas Gilbert (Oceanía) existe la leyenda de dos árboles pandanos, vinculados a hombres y mujeres inmortales (E, 225). En su mitología existe un Árbol del Mundo que une los diferentes mundos (F, 51). Entre los maoríes, Tane-Ma-Huta separó a Rangi (padre Cielo) y Papa (madre Tierra) convirtiéndose en un árbol y empujando el Cielo hacia arriba (véase el mito azteca) (F, 51). El héroe maorí Tawhaki sube hasta el Cielo trepando por la cepa de una vid y luego consigue volver a la Tierra (M). En Polutu, el Paraíso polinesio, existe un Árbol de la Vida llamado Pukatala que produce un fruto de la inmortalidad (N, 404). La entrada a Hawaiki [el Paraíso primigenio] por Castor (en Géminis) se hallará en el agujero dejado después de arrancar el Árbol Sagrado de Tane: «Tahiki arrancó el árbol sagrado por las raíces y miró hacia abajo; y vio la entrada a Hawaiki» (R, 644-645).

4.1.1. Los egipcios usaban una vara terminada con una cabeza de carnero, a la que llamaban «El gran mago» («la que abre la boca de todos los dioses», en la ceremonia de la apertura de la boca) (F, 245). La cruz de Horus (u Osiris), el *Stauros*, es el Árbol de la Vida (M).

4.1.4. En la iconografía egipcia se encuentra el motivo del Árbol de la Vida, del que brotan brazos divinos cargados de dones, los cuales vierten con una vasija el agua de la vida (F, 51). Un relieve representa a la diosa Hathor colocada en un árbol de sicomoro (árbol celeste, o de la inmortalidad), dando al alma del muerto bebida y alimento (F, 51).

4.2.1. Bosques sagrados en África Oriental (A, 70) (H). Por ejemplo, entre los fon de Benin, el árbol *ayan* es sagrado al dios Shango; se hacían sacrificios debajo de dicho árbol (H). En Angola, cada individuo nace con una «vida de árbol», llamada *kilembe*. La suerte de este árbol anticipa la de la persona asociada a él. Cuando el individuo muere, el *kilembe* muere también (H). En África, según algunas tradiciones, los seres humanos emergieron de árboles (H).

4.2.4. Según los koko de Nigeria el creador Nyambe creó un Árbol de la Vida (de la inmortalidad) para que los humanos lo adorasen (C, 283, 430). Ruwa, en Kenia, puso los seres humanos en un jardín del Paraíso con la condición de que no comieran el fruto de una de sus plantas (el ñame). Como lo hicieron, perdieron la inmortalidad (C, 593). Según los holoholo del Congo, un árbol gigante une Cielo y Tierra (E, 251) (F, 52). Entre los uduk de Etiopía, el árbol *birapinya* unía la Tierra y el Cielo, hasta que una mujer furiosa lo cortó (H). Entre los holoholo y yombe del Congo y Tanzania, los ovimbundu de Angola, los nuer de Sudán, y los boloki de la República Centroafricana, un árbol era el vínculo entre la Tierra y el Cielo (entonces éste estaba mucho más cerca de la Tierra que en la actualidad). Era el medio por el que los habitantes de la Tierra podían ponerse en contacto con el Ser Supremo del Cielo, o por el que los habitantes del Cielo podían bajar a la Tierra. A partir del momento en que el Árbol Cósmico fue cortado, los humanos se convirtieron en mortales (H). Entre los damara y herero de Namibia, la primera gente y su ganado surgieron del mitico árbol *omumborombonga* (el Árbol de la Vida) (H). Entre los efe un dios supremo (Baatsi) dijo a los primeros humanos que podían comer del fruto de cualquier árbol, excepto del árbol *tahu*. Mientras los humanos obedecieron esta orden, Baatsi se los llevaba al Cielo cuando envejecían. Pero una vez una mujer encinta se encaprichó del árbol *tahu* y pidió a su marido que cogiera uno de sus frutos por ella. La Luna lo vio, y el creador, Baatsi, se enfadó tanto con los humanos, por culpa de su desobediencia, que les envió la muerte como castigo (H). En África, Kilembe es un Árbol de la Vida mágico, traído por el héroe Sudika-mbambi (M).

5.1.4. En el Caribe, los árboles son considerados escaleras míticas del Cielo (F, 52). En Haití el Árbol de la Vida es llamado Grand Bois (M).

5.2.4. Los hopi de Arizona llegaron al cuarto mundo escalando una planta de bambú, entrando por él a través de una obertura en la Tierra, llamada *Sipapu* (F, 53). En las llanuras norteamericanas los espíritus suben por un árbol al Paraíso (F, 53). Las puertas, en las *kivas* (recintos circulares subterráneos), en Arizona y Nuevo México, tienen forma de T y representan el Árbol del Mundo (G, 462). Entre los iroqueses, en el mito de *Woman who fell from the Sky* (la mujer que cayó del Cielo) se habla de una especie de paraíso, en el Cielo: se dice que una joven mujer, casada con un anciano, cometió adulterio, y ello provocó que el Árbol de la Vida fuera arrancado. Este mito contiene elementos similares al «pecado original» bíblico (Q).

5.3.1. Entre los olmecas es conocida la figura del «hombre de la vara» (símbolo cosmogónico que alude al «Árbol del Mundo» y al «eje del Universo») (F, 245).

5.3.3. Ah Mun, también llamado Yum Kaax, es el «Señor de los bosques» entre los mayas (Q). Los *caneques* son unos duendecillos que residen en los bosques, entre los mayas (Q).

5.3.4. La ceiba es el árbol sagrado de los mayas, y está situada en el centro del mundo. Hunde sus raíces en el mundo de los muertos y sube hacia los trece cielos superiores (D, 25) (F, 51). Entre los aztecas de México, Quetzalcoatl y Tezcatlipoca son transformados en dos grandes árboles y elevan el Cielo por encima de la Tierra (F, 51) (Q). Entre los mayas el pájaro celestial (Vukub Kaquix) descansa sobre la copa del árbol sagrado ceiba (F, 111). En la mitología azteca existe la figura del árbol quebrado del jardín Tamoanchan. La importancia de este árbol, que tiene forma de T, es tal que «algunos pueblos, como por ejemplo los mixtecos…, se decían descendientes de los árboles e ilustraban su origen con un hombre saliendo por un tronco quebrado». El «árbol que se partió» es el

icono en los códices mexicanos de ese primitivo reino (G, 180). Aconzentli es el Árbol de la Vida en México (M). Ahuehuetl es el Árbol azteca de la Vida. Durante el Diluvio un hombre y una mujer –los únicos supervivientes– subieron a él (M). Yaxche («primero») era el Árbol de la Vida maya, considerado el «centro del mundo». Se lo llamaba asimismo Kapok («verde»). Yache es un lugar cercano a Chichén Itza. Para los mayas, la cruz (o Tau) era vista como una representación icónica del dios Yaxche (G, 332) (Q).

5.4.1. Los indios araucanos llamaban *toqui* a la vara o insignia de mando (de igual modo que los polinesios) (F, 245).

5.4.3. El Curupira, entre los tupi del Amazonas, es un demonio protector del bosque y de los animales; camina con los pies puestos del revés (M). Entre los tukano hablan de un pigmeo pintado de rojo llamado Vai-Mahse, que es el espíritu tribal de los bosques y de la caza (Q).

5.4.4. En la llamada Placa Cosmológica de Cuzco aparece representado un Árbol del Mundo (F, 53). Los arawakos dicen que el hijo del dios creador, Sigu, echó abajo un árbol mágico y plantó sus semillas a lo largo y lo ancho del mundo. Las aguas del Océano Primordial emergieron por el tronco del árbol cortado e inundaron el mundo (M).

SÍMBOLO: BOUFONÍA, TORO SAGRADO

Véase la Tabla 15 y el Mapa 15.

Bibliografía:

A: James George Frazer. *La rama dorada*. Fondo de Cultura Económica, 2019. **B**: Donna Rosenberg. *World Mythology*. NTC Publishing, 1994. **C**: Kenneth McLeish. *Myths and Legends of the World*. Bloomsbury, 1998. **D**: Nadia Julien. *Enciclopedia de los mitos*. Robin Book, 1997. **E**: Arthur Cotterell (coordinador). *Encyclopedia of World Mythology*. Parragon, 1999. **F**: José Luis Espejo. *Los hijos del Edén*. Ediciones B, 2010. **G**: José Luis Espejo. *Ecos de la Atlántida*. Editorial Base, 2018. **H**: Patricia Ann Lynch. *African Mythology A to Z*. Facts on File, 2004. **I**: Jeremy Roberts. *Japanese Mythology A to Z*. Chelsea House, 2010. **J**: Robert D. Craig. *Handbook of Polynesian Mythology*. Abc-Clio, 2004. **K**: Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Uno Holmberg: Volumen III. *Fino-Ugrit, Siberian*. Cooper Square Publishers, 1964. **L**: Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Arnott McCulloch; Jan Machal: Volumen III. *Celtic, Slavic*. Cooper Square Publishers, 1964. **M**: J.A. Coleman. *The Dictionary of Mythology*. Arcturus, 2007. **N:** Stephen Oppenheimer. *Eden in the East*. Phoenix, 1998. **O:** Alessandra F. Caputo Jaffé. «Continuidad y cambio en el arte indígena de Venezuela». *Tesis doctoral. Universitat Pompeu Fabra*, 2013. **P:** Arthur Cotterell. *The Encyclopedia of Mythology (Norse, Greek & Roman, Celtic)*. Anness, 2001. **Q:** Rachel Storm. *The Encyclopedia of Eastern Mythology*. Anness, 1999. **R:** David M. Jones; Brian L. Molyneaux. *The Mythology of the Americas*. Anness, 2001. **S:** Bingham, Ann. *Mythology A to Z. South and Meso-American*. Chelsea House, 2010. **T:** Joseph Campbell. *La dimensión mítica*. El hilo de Ariadna, 2018.

Toro sagrado	EUROPA				ASIA						OCEANÍA			ÁFRICA		AMÉRICA			
	SUR 1-1	OESTE 1-2	ESTE 1-3	NORTE 1-4	PROX. ORIENTE 2-1	INDIA CEILÁN 2-2	CHINA TÍBET 2-3	JAPÓN COREA 2-4	SUDESTE ASIA 2-5	SIBERIA ÁRTICO 2-6	AUSTRALIA 3-1	MELANESIA 3-2	POLINESIA MICRONESIA 3-3	EGIPTO 4-1	ÁFRICA SUBSAH. 4-2	CARIBE 5-1	NORTE-AMÉRICA 5-2	CENTRO-AMÉRICA 5-3	SUD-AMÉRICA 5-4
1. Toro sagrado	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X		X	X	X

Temas principales:

Toro sagrado: (1-1), (1-2), (1-3), (1-4), (2-1), (2-2), (2-3), (2-4), (2-5), (2-6), (3-1), (3-2), (4-1), (4-2), (5-2), (5-3), (5-4).

Análisis:

Toros y vacas son dos de los símbolos más recurrentes, en aquellos lugares donde existen como especie (por supuesto, no tienen un lugar en la mitología de las Américas, porque allí –excepto bisontes– no hay bóvidos; aunque sí se han hallado máscaras ceremoniales cornudas que tal vez aludan a un culto ancestral al búfalo). En simbología, las vacas, los toros o los bueyes son representados indistintamente dentro de la categoría de «bóvidos» (el término hindú *go* es una palabra genérica que se aplica a todos ellos).

Los toros son vistos universalmente como energía hecha carne; las vacas –por su parte– representan a la Madre Tierra nutricia. En muchas tradiciones el toro y la vaca suben al Cielo, como el «toro del Cielo» sumerio y la vaca celeste Hathor (que asimismo adoptaba el papel de la fiera leona Sekhmet). Según Cirlot, el toro es un símbolo muy complejo, que encarna a los *septem triones* (los siete bueyes) boreales y al nórdico Thor, en relación a la serpiente meridional. Es un símbolo del Cielo y del padre, respecto a la vaca (o la serpiente), emblema de la Tierra y la madre. (La diosa sumeria Inanna, asterizada en Venus, es llamada «vaca del Cielo».) El Minotauro, hijo de Pasifae, era conocido como Asterio, o «toro del Cielo». Es por ello que el toro puede ser tanto lunar como solar. Sin, dios lunar mesopotámico, adoptaba la forma de un toro; pero Utu, dios solar, es un toro asimismo. El toro Apis, en representación de Osiris, es lunar; pero el Surya védico es solar. El rey-faraón egipcio era llamado «Toro de su madre», así como el dios Amón. Y así sucesivamente. En términos generales, el toro lunar se transforma en solar cuando la sociedad se convierte en patriarcal (véase más abajo). Pero puede suceder que el toro continúe constituyendo un símbolo de la Luna, pues se identifica morfológicamente con sus cuernos (el creciente lunar). Entonces, el Sol pasa a ser encarnado por cualquier otro animal, como es el caso del león (el templo solar de la Esfinge de Giza, encarado al Este, representa –supuestamente– un león).

El toro también se asocia al rayo, pues el trueno recuerda a su mugido. En imitación de este ruido, los griegos empleaban *rhomboi* (o bramaderas) para ahuyentar los malos espíritus (Robert Graves, página 351). Es por ello que, además de su fuerza, potencia y volumen, su carácter atmosférico y «tonante» lo convierte en un símbolo de poder y soberanía. La vaca, por su parte, está asociada a la Tierra y a la Luna. Numerosas diosas llevan cuernos de vaca, siendo caracterizadas como madres nutricias. Por extensión la Diosa se asocia a la «vaca de la abundancia», cuyas ubres dieron origen a la Vía Láctea. La Ida hindú, y la Hera griega, tienen ese carácter.

Según Jean Chevalier, el toro evoca la idea de potencia y fogosidad irresistible, de macho impetuoso; es el caso del Minotauro, guardián del laberinto, o del Toro de Creta, su padre. No en vano el toro, junto con el caballo, son los animales sagrados del dios Poseidón, el generador de maremotos y terremotos. (Resulta curioso que los animales con mayor número de representaciones en las pinturas rupestres coincidan con los expuestos por Platón al describir la Atlántida: caballos, toros –o bisontes– y elefantes-mamuts.) Su semen abundante fertiliza la Tierra; sus mugidos (los truenos) son anticipo de la lluvia (Indra, la lluvia, es un toro), y por tanto el Toro Celeste es asimismo un fecundador del suelo y de la vegetación. En Canaán, y

entre los hebreos, encarnaba al dios El, que fue desterrado por Moisés (nótese el episodio del «becerro de oro», en Éxodo 32). Ello da fe del fin de una era (Tauro), que tendría continuidad en la era de Aries, el carnero (véase más abajo).

Alrededor del toro se han efectuado numerosos ritos; la mayor parte sangrientos. Son llamados por término general «boufonía» o «taurobolio». En ocasiones son «bautismos de sangre» (como los cultos a Mitra o a Cibeles); pero también son desafíos de valor y destreza ante la bestia. El toro está ligado asimismo a la muerte, y por ello a Osiris. Su emblema es el *ahat*, que representa la cabeza de una vaca sagrada con el disco solar entre los cuernos (para dar calor a los cuerpos momificados). La significación del toro como icono guerrero es tal que dio origen a la guerra entre los «bravos» del Ulster (encabezados por Daire mac Fiachniu) y de Connacht (liderados por la reina Mebd y su esposo Ailill) por el toro castaño del Ulster. En este conflicto participó el héroe celta Cuchulainn.

Al toro se le vincula habitualmente con la fuerza, la virilidad, y la agresión; de ahí que algunas culturas de carácter belicista incluyan unos cuernos como ornamento de su casco. El símbolo del «bucráneo» (cabezas de buey estilizadas con cuernos largos) lo encontramos en sociedades neolíticas, representado en las piedras megalíticas. A este respecto, Marija Gimbutas afirma lo siguiente: «La epifanía suprema del dios macho ocurría con la forma de un toro... Una cabeza humana injertada en el cuerpo de un toro alcanza la cima del poder mediante la simbiosis: la sabiduría y las pasiones del hombre fusionadas con la fuerza y la potencia del toro» (T, 210). Si la serpiente está asociada, por lo general, a la Luna y a la noche, el toro lo está al Sol y al día. A este respecto, en la *Epopeya de Gilgamesh* encontramos el siguiente pasaje: «El toro salvaje de tu sueño, mi amigo [Gilgamesh], es realmente el Sol celestial». Como en el caso de los mitos lunares, el toro es también un símbolo de fertilidad, especialmente en el mundo mediterráneo: por ejemplo, en el rito frigio-romano de Attis (dios de la fertilidad por excelencia) los novicios eran bautizados con la sangre de un toro; en el mito griego-tracio de Dionisos, este dios aparece representado a menudo como un toro.

Ello puede dar fe de dos etapas históricas: una primera, lunar y matriarcal, sería más primitiva, lo que es ciertamente verosímil si tenemos en cuenta la función genésica de la serpiente (acostumbra a aparecer en los «mitos primordiales»); y una segunda, solar y patriarcal, que se habría impuesto posteriormente (lo cual es escenificado por la victoria del héroe hindú Indra sobre la serpiente Vrtra, o del Marduk babilonio sobre Tiamat). Recordemos que tanto Indra como Marduk (ambos representados como toros) son dioses que representan un cierto orden universal, que superan el «caos» y el desorden expresados por los monstruos (gigantes y dragones).

No obstante, no podemos obviar que las astas del toro también representan la Luna creciente, por lo que primitivamente este animal sería un símbolo lunar (por ejemplo, en el mito egipcio de Osiris y en el mito sumerio de Sin). Por otro lado, no todos los dioses solares son masculinos: nótese la nórdica Sul (o Sunna), la japonesa Amaterasu, o la cananea Shapash. Marija Gimbutas afirma textualmente (*El lenguaje de la diosa*, página 266): «El destacado papel del toro en este sistema simbólico, contrariamente a lo que nos muestra el simbolismo indoeuropeo, no representa la fuerza y la virilidad de ese animal sino, más bien, el accidental parecido que existe entre su cabeza y los órganos reproductores femeninos». Es decir, esta investigadora asocia dicho icono a una estructura simbólica matriarcal, adscrita a la iconografía de la diosa. Posteriormente su significación habría adquirido una lectura patriarcal, con la implantación de la casta indoeuropea (de carácter guerrero) en las tierras que actualmente ocupa.

La energía desbocada del toro acarrea problemas a los humanos, cuando campa a sus anchas por la Tierra: es el caso del «toro del Cielo» sumerio, y del «toro de Creta». Y es precisamente ese carácter peligroso e imprevisible lo que estimula a «luchar contra él» de forma ritual, como sucedía en la ceremonia cretense de la tauromaquia, o en Çatal Hüyük; o como sigue sucediendo en partes de la India o de España. (Es la llamada *Taurocatapsia*, el

ejercicio en que los gimnastas realizan demostraciones de agilidad, a pie o a caballo, con la mediación de un toro salvaje.) De todo ello hablaré más adelante.

Según Ramón Hervás (*Merlín, mago y profeta*, página 121) el toro es conocido, en el Sur de Europa, por Beleno, que representa al Padre. Éste es el nombre dado al Sol cuando se le identifica con el Tauro zodiacal. Este Beleno equivaldría al Abel del Génesis (*ab* es «padre» en hebreo); significativamente de oficio ganadero. Y también al Bel (o Belos) mesopotámico que, según Beroso, derrotó al Mar (Thalassa): «Este Belo, a quien los hombres llaman Dis, dividió la oscuridad y separó los Cielos de la Tierra, y redujo el universo al orden» (citado por R.K.G. Temple: *El misterio de Sirio*, página 285). El toro encarna al héroe (al Sol), que vence a los monstruos (a la Luna). Un ejemplo de esta «victoria cósmica» del toro (el Sol) sobre la serpiente (la Luna) es el enfrentamiento entre Apolo (Febo, el Sol) con la serpiente Pitón. Recuérdese que en griego *pitón* significa «dragón», «demonio» y también «adivino». De ahí la célebre «pitonisa» de Delfos. Y no sería casualidad, quizás, que los cuernos del toro se llamen «pitones».

Como decía más arriba, no debemos pensar que los símbolos son precisos o unívocos. La fertilidad es asociada tanto al toro (motivo predominantemente solar) como a la serpiente (elemento lunar). Asimismo, el toro puede tener una connotación lunar, pues sus astas se asemejan a la Luna en su cuarto creciente, según unos, y al aparato reproductor femenino, según otros. No en vano, en Creta o en Çatal Hüyuk el toro está asociado a la Diosa Madre. Es decir, la catalogación entre elementos lunares y solares de ningún modo es exacta. No obstante, los mitos parecen indicar que los símbolos lunares son más primitivos que los solares; es decir, que de algún modo en las sociedades «solares» los mitos lunares fueron desbancados por los solares. Y digo esto (que dicha sustitución tuvo lugar en las sociedades «solares») porque en buena parte de las sociedades «lunares» sigue vigente una cosmovisión «lunar», asociada a una estructura social matriarcal.

Hasta tal punto esto es así, que se habla de «hijos del Sol» (también llamadas «culturas heliolíticas») para denotar a las civilizaciones históricas. Éstas comprenderían los imperios andinos y mesoamericanos, el área indoeuropea, Egipto y buena parte de Asia (excepto Oriente Próximo). Todo el resto del orbe terrestre sería ajeno a los cultos solares. De ahí que se pueda afirmar que las hierofanías solares son escasas, en relación a las hierofanías uranias (celestes) del culto primitivo, de carácter predominantemente lunar. En la mitología de los pueblos «heliolíticos» (que rinden culto al Sol) la Luna es vista como la «soberana de los monstruos». Es la Tiamat o la Thalassa de las culturas mesopotámicas. Ya hemos visto cómo, según Beroso, Belo (el toro) mata al monstruo marino (conocido con el nombre griego de Thalassa) e instaura el orden en la Tierra. Con ello se produce la primera gran transformación: el «héroe solar» separa «las aguas de arriba» de las «aguas de abajo», y el Cielo de la Tierra. Esta idea tiene carácter universal (nótese el Génesis hebreo).

¿Cómo se expresa esta sustitución? El héroe civilizador (representado como un toro) suele tener carácter solar. Éste despeja el mundo de monstruos y dragones (en griego *drakon* significa «serpiente»), e impone un cierto orden y previsibilidad. Ésta sería la primera «regeneración», la cual pondría las bases del mundo que conocemos hoy día (con el día y la noche, y con los principios de la vida civilizada). En definitiva, el «héroe solar» acaba con el dominio de la fase lunar (matriarcal) del desarrollo de la Humanidad. ¿De qué manera podemos identificar lo «lunar» con lo «matriarcal»? Pondré un ejemplo: parece ser que la cultura céltica que encontró César en las islas británicas tenía descendencia matrilineal, lo que se contradice notoriamente con el carácter patriarcal de la cultura indoeuropea, en la que se inscribe la nación céltica. Ello parece indicar que de algún modo se había impuesto un sustrato cultural muy arraigado en esas tierras, de carácter matriarcal. El cual muy bien podría tener origen ibérico. A este respecto, Donald A. Mackenzie (*Ancient Man in Britain*, página 220) escribe lo siguiente: «Los celtas parecen haber abrazado el sistema druídico de los anteriores íberos del oeste de Europa, cuya cultura habría derivado de la de los colonos orientales».

Así pues, volviendo al hilo de nuestro discurso, la imagen mítica del héroe (representado por un toro) que vence al monstruo-dragón (la serpiente) parece expresar el derrocamiento de una estructura social (lunar-matriarcal) por otra (solar-patriarcal), lo que sería indicativo tal vez de movimientos de población desde un área geográfica aún por delimitar a buena parte de los rincones habitados del mundo. Y lo que es más importante, estos movimientos de población habrían aniquilado –o absorbido– una cultura lunar primigenia notoriamente universal, que podría haber abarcado desde un extremo a otro del planeta.

Como representación del «héroe solar» clásico tenemos, por supuesto, a Hércules, que mata o captura al león de Nemea, al toro de Creta, al dragón Ladón y al águila que atormentaba a Prometeo, en el Cáucaso (véase más abajo, en relación al «tetramorfos»). Hazañas equivalentes fueron llevadas a cabo por otros héroes solares: Gilgamesh, que –junto con su amigo Enkidu– acaba con el monstruo Huwawa (guardián del bosque de los cedros) y también con el «toro del Cielo». Y por supuesto Indra, del cual se dice en el Rig Veda que mató al monstruo Vrtra, que no tiene manos ni pies (en el Sama Veda se lo llama «la serpiente celeste»). Más adelante se puntualiza que Vrtra (el dragón celeste), retenía las aguas: «Indra devolvió la libertad a las aguas que había encerrado Vrtra, dormido en las cavernas de la Tierra; él mató al que tiene cuernos y deseca la tierra». Nótese que aquí a la «serpiente celeste» se la identifica con un monstruo con cuernos, una síntesis solar-lunar (toro-serpiente).

En las sociedades antiguas el Sol es profusamente representado, a veces junto con la Luna creciente, tal vez expresando la dicotomía entre lo masculino y lo femenino (lo primero simbolizado por el hacha, y lo segundo por el collar). A este respecto, Joaquín Caridad (*Toponimia y mito*. Página 233) afirma lo siguiente: «Las hachas de piedra o de bronce, las espadas y puñales que aparecen en los petroglifos de Galicia, Galia, Britannia, etc., representan a esta divinidad masculina [divinidad celeste, origen de los dioses Zeus, Wotan, Júpiter, Taranis, Thor y demás dioses de la montaña, el trueno, el rayo y la guerra], que se asocia constantemente con el carnero, el toro, el ciervo y los círculos solares, cruciformes, esvásticas, espirales y laberintos, simbólicos del ciclo del sol en el firmamento y en el mundo inferior hasta su resurrección del próximo día. De la misma manera, los signos ondulados, meandros, triángulos y series de triángulos, cazoletas o *coviñas*, etc., representan a la Diosa Madre, el principio femenino, el agua, el grano...». Ello no obstante, según D. A. Mackenzie, en su obra *Crete and Prehellenic Myths and Legends* (página 60), tanto las astas del toro como el *labryx* son signos iconográficos de la Diosa Madre, junto con el pilar sagrado, la montaña, la Luna creciente y la vara (¿la varita mágica de las hadas?).

Tanto los símbolos solares como los lunares son una constante en la iconografía universal. Pero su importancia relativa no ha sido siempre la misma: parece ser que durante el Neolítico y el Calcolítico la espiral, la fecundidad, y la Luna estaban ligadas al culto a la Diosa Madre (¿sería la representación de la «Venus» paleolítica un precedente remoto de dicho culto?). Sin embargo, a partir de la Primera Edad del Bronce las cosas empezaron a cambiar: no es la serpiente, sino el toro, el símbolo de la fecundidad; y no es la Luna, sino el Sol, el astro dominante. La estructura social pasó a ser patriarcal. Tal como afirma Ronald Bonewitz (*Maya Prophecy*): «Hacia el 2500 a.C. hubo un viraje generalizado desde religiones centradas en la Diosa Madre, que veían a la Tierra y a la naturaleza mismas como las deidades gobernantes del hombre, hasta la consideración de la deidad como una entidad masculina que reside en el Cielo».

Desde este punto de vista, las imágenes de Diosas Madre neolíticas, asociadas a animales como serpientes, panteras, palomas, abejas o mariposas, podrían tener un rasgo matriarcal y lunar. En cambio, los *bucráneos* (o pura y simplemente las «astas de toro»), si bien tienen una componente lunar (las astas se asemejan a la Luna creciente) adquieren un carácter diferente: pasan a denotar un entorno cultural alternativo, de tipo solar y patriarcal. A este respecto, en mi libro *Temas de historia oculta. Nuestro pasado robado* (página 399), escribo lo siguiente: «La religión del toro se impone, a lo largo de los siglos, sobre la de la serpiente. El Gran Dios pasa a ser el Padre, que domina a la Madre. Baal es superior a Astarté.

En el campo de la mitología, el toro (el dios civilizador) vence al monstruo, representado como una diosa en forma de serpiente o de animal marino. Esta imagen ha llegado a nosotros como la derrota de las fuerzas del mal, o de la oscuridad (de la Luna, en definitiva), a manos del héroe solar. Éste ordena y rige una nueva concepción del mundo, de carácter patriarcal. Vemos expresado este mito en las leyendas de San Jorge, o de San Miguel, venciendo al dragón. O bien de Marduk derrotando a Tiamat. O en el de Ra sometiendo a la serpiente Apofis».

El advenimiento de la sociedad patriarcal (hacia el 2500 a.C.) coincide con la Era de Tauro (entre 6.000 y 4.000 años atrás), lo cual es un «marcador» de una época histórica caracterizada por el inicio de la Civilización tal como la entendemos hoy día (más en concreto, el comienzo de los primeros reinos e imperios, como por ejemplo Egipto o Sumeria). El fin de la Era de Tauro viene señalado, en la iconografía occidental, por el mito de Mitra dando muerte al toro celeste. En el «mapa celeste» Orión, representando a Mitra, acompañado de su fiel perro (Canis Majoris), sacrifica al toro (la constelación de Tauro). Esta representación es la más conocida de aquella corriente religiosa (una de las fuentes del cristianismo) que en tiempos de Roma era llamada «mitraísmo». (Durante la Era Astrológica de Tauro el signo zodiacal de Tauro, el toro, se encontraba en el equinoccio de primavera, mientras que en la actualidad salimos de Piscis para entrar en Acuario. Escorpio protagonizaba el equinoccio de otoño, y Leo era el signo del sol de verano; Acuario estaba en la casa del solsticio de invierno. Este protagonismo equinoccial de Tauro y Escorpio explicaría la importancia que ambos seres tienen en la célebre Epopeya de Gilgamesh.)

Los dioses de la Era de Tauro (que podríamos llamar sin equivocarnos la «Era de los dioses») por lo general tenían el calificativo de toro: lo era Thesub (el toro hurrita), el Dumuzi sumerio («toro del cielo», luego llamado Tammuz), el Osiris egipcio (era llamado «toro del Amenti»), el Indra hindú (toro impetuoso, toro furioso), así como el Dioniso y el Poseidón griegos (Hesíodo llama a Poseidón, en el *Escudo*, «dios de la cabeza de toro»). Con la llegada de la Era de Aries, el dios egipcio (tebano) Amón, que anteriormente era un toro (llamado «toro de su madre», o «toro poderoso»), se transforma en un dios con cabeza de carnero, e Indra es mencionado en el Sama Veda como «morueco que habita en el cielo». Si entre los antiguos persas el sacrificio del toro por Mitra marca el final de la Era de Tauro y el comienzo de la de Aries, en la mitología hebrea el frustrado sacrificio de Isaac (sustituido por un cordero) es indicativo de lo mismo. Nótese que Abraham habría vivido, si las crónicas son ciertas, en el intervalo entre ambas edades.

La pervivencia de este culto al toro, como representación de la Era de Tauro, la encontramos en las diversas «tauromaquias» universales: en Creta (es célebre el fresco del palacio de Cnossos, donde unos jóvenes hacen cabriolas sobre el toro), entre los antiguos íberos (toros cazados a lazo, como en Liria), en Indonesia (Ratenggaro, Pulau Sumba) o en la España actual (la «corrida de toros»). El mismo Platón alude a la muerte del toro con lazo en el *Critias*: «Tras dejar sueltos los toros que había en el templo de Poseidón, y al ser ellos únicamente diez [reyes], suplicaban al dios que cogiera al animal que le agradara, y sin hierro lo cazaban, con palos y cuerdas».

En España la corrida de toros adopta su forma definitiva a mediados del siglo XIX, pero se hunde muy atrás en el tiempo. El rey de la dinastía Borbón Felipe V ofrece en 1725 un espectáculo taurino en la villa de Madrid. El arte de torear a pie nace en torno al 1800, y sustituye al toreo a caballo. El primer reglamento oficial apareció en Madrid en 1851. Pero como decía más arriba, tiene precedentes aún más remotos. En Creta, hace unos 4.000 años, los «mozos» hacían cabriolas sobre él. En Çatal Hüyük (ciudad turca con 9.000 años de antigüedad) aparece representado, en una pared, un antiguo rito (tal vez una celebración al estilo de los *correbous* catalanes o los sanfermines pamploneses). Tras los altares de esta ciudad primitiva había cráneos de toros salvajes, adosados a la pared. En Liria (España) se ha encontrado un vaso ibérico de la etapa «arcaica» que, según Bosch Gimpera, representa la escena de «enlazar el toro», acosado por hombres con garrotes y lazos. Esta imagen recuerda

sobremanera a la descripción de Platón sobre la Atlántida, cuando dice: «Sin armas de hierro daban caza al toro con garrotes y lazos» (véase más arriba). Es conocido el culto que los íberos dedicaban al toro. Numerosas esculturas lo atestiguan; entre ellas la de Porcuna (en Jaén), las de Rojales (en Alicante), la de Azaila (en Teruel), o la de Costitx (en Mallorca). Algunas de estas figuras de toro están recubiertas por una mitra, lo que alude a su carácter de animal destinado al sacrificio.

El toro es un icono asociado desde muy antiguo a las constelaciones del Cielo. Según parece, los europeos del período Magdaleniense, hace más de 15.000 años, tenían quizás una concepción simple, pero clara, de los más importantes asterismos. Podrían ser ellos los que establecieron los primeros signos zoomorfos, que conformaron el actual Zodiaco (o «mapa del cielo»). Por ejemplo, en la cueva de Lascaux, en la Dordoña francesa, podemos observar la figura de un uro (*Bos Taurus primigenius*), o toro salvaje, con —supuestamente— la representación de los conglomerados estelares conocidos como Pléyades, Híades y —a su izquierda— el cinturón de Orión (aunque con cuatro estrellas, no tres). Pero para validar esta hipótesis hemos de demostrar que las constelaciones son un hecho antiguo, no un fenómeno relativamente reciente. Y parece que es así. En el Conjuro LXXVIII del *Libro de los Muertos* egipcio se menciona la «morada del dios León» (Leo) y la «morada de Isis» (Virgo): «Todos los días yo atravieso la Morada del dios León y allí me dirijo a la morada de Isis». En los llamados «Textos de las Pirámides» se nombra a Tauro (Guido Cossard: *Firmamentos perdidos*, página 207): «La Duat ha asido tu mano en el lugar donde se encuentra Orión, el Toro del Cielo te ha dado su mano». Nótese que aquí el «Toro del Cielo» se encuentra en su emplazamiento actual: al lado de Orión.

La importancia del «toro celeste» en el «mapa del Cielo» se plasma en el «tetramorfos». Las cuatro figuras zodiacales que simbolizan los cuatro puntos cardinales son un fenómeno arqueoastronómico muy extendido. Las encontramos en Mesopotamia, en Israel y en Egipto, por poner sólo algunos ejemplos. Cuatro animales zodiacales (el león, el toro, la serpiente y el águila), identificativos de los cuatro puntos cardinales, participan en hechos relevantes de los doce trabajos de Hércules. Los dioses astrales asirios conforman el tetramorfos mesopotámico: toro (Marduk), hombre (Nebo), león (Nergal) y águila (Ninurta). El «tetramorfos» más conocido es el judeocristiano. Lo hallamos, por ejemplo, en la catedral de Chartres, representando a los cuatro evangelistas: San Marcos es el León, San Juan es el Águila, San Mateo es el Hombre, y San Lucas es el Toro. Penelope Wilson, en su monumental obra *A Lexicographical Study of the Ptolemaic Texts in the Temple of Edfu* (página 1.767), alude a un pasaje de Diodoro Sículo en el que «los animales mostrados aquí [alusivos a los *shebtiu*, dioses de sabiduría egipcios con forma de animal] personificaban las cuatro categorías sacerdotales [egipcias] en el templo: las representadas por el halcón, el león, la serpiente y el toro». Nótese que dichas categorías se ajustan bastante bien al tetramorfos del que he hablado arriba.

La importancia de este animal en el mito y en la cultura de los pueblos antiguos es tal que la primera letra de la mayor parte de los alfabetos antiguos es la representación icónica de una testa de toro: el *aleph* hebreo, el *alpu* protosinaítico, y el *apu* (o Apis) egipcio. En tiempos primitivos la A aún conservaba la forma original, con la característica testa del toro; más adelante —con los griegos— se le dio la vuelta, de modo que hoy día —en los alfabetos occidentales— los cuernos están abajo y el hocico arriba.

Los mitos:

1.1.1. En Grecia, Dionisos era representado como un toro, y se le llamaba «dios de los cuernos de toro», por ser una deidad de la vegetación (o del espíritu del grano) (A, 366) (F, 95). Los atenienses realizaban un ritual, llamado Boufonía, o Taurobolio, consistente en la «matanza del toro» (como representante del espíritu de la vegetación). Tenía lugar a finales de junio o a principios de julio (A, 367). Zeus adopta la forma de un toro en el

rapto de Europa (C, 185) (D, 24) (F, 95). En una versión del mito griego, el «cuerno de la abundancia» fue arrancado del toro Aqueloo, que Hércules mató antes de desposar a Deyanira (F, 34). En Grecia, el toro es un símbolo de Poseidón, junto con el tridente y el caballo (F, 95). El «toro de Creta» y el «Minotauro» son dos monstruos con cabeza de toro de la mitología griega (F, 95). En Éfeso los sacerdotes de las fiestas *taureia*, dedicadas a Poseidón, se llamaban *tauroi* (F, 95). En Creta son famosos los cuernos de toro en las ruinas de Cnossos, y las representaciones de «juegos de toros» (o «tauromaquia») en las paredes del mismo lugar (F, 97) (G, 304). Los antiguos íberos, en España, cazaban toros al lazo (G, 304). En España se siguen celebrando «corridas de toros» (G, 304). Platón alude a la muerte del toro con lazo en la Atlántida en el *Critias*: «Tras dejar sueltos los toros que había en el templo de Poseidón, y al ser ellos únicamente diez [reyes], suplicaban al dios que cogiera al animal que le agradara, y sin hierro lo cazaban, con palos y cuerdas» (G, 304). En Roma el toro era sagrado al dios Neptuno (M).

1.2.1. Entre los celtas los toros son vistos como deidades reencarnadas (M). Una historia célebre en la mitología céltica es la disputa de los toros Brown Bull of Cooley (Donn) y Whitehorn (propiedad de la reina Maev de Connaught); la invasión de Maev y su marido Ailell en Ulster para conseguir el toro Donn provocó una cruenta guerra, en la que participó el héroe Cuchulainn (M). En la Galia romana existe una figura llamada Tarvos Trigaranos: un toro con tres cuernos, o bien un toro con tres grullas en su espalda (M).

1.3.1. Entre los eslavos (Rusia, Bohemia o Eslovenia) Vodyanoy (el abuelo del agua) es el señor de las aguas, pero aunque está dotado de un gran poder cuando está en el agua, es débil cuando está en tierra firme; suele cabalgar sobre un caballo o un toro (sería equivalente al griego Poseidón, que también tenía como animales sagrados el caballo y el toro) (L). En las montañas Rhodope se sacrifica a un toro o a una vaca en un montículo y posteriormente se realiza un banquete solemne (sería una reminiscencia de un festival en honor de Perun) (L).

1.4.1. Audumla, entre los nórdicos, es una vaca primordial, formada al comienzo de la creación con el hielo derretido del Niflheim (el Infierno, lugar de hielo y oscuridad). Alimentaba con sus ubres al gigante de hielo Ymir (C, 4). El toro es sagrado al dios Odín (M) (P, 181).

2.1.1. En la religión mitraica, Mitra (en ocasiones Ahriman) mata al toro, en una escena alusiva a la fertilidad de la vegetación (A, 369) (C, 394) (D, 271) (E, 41) (F, 96) (Q). En Mesopotamia, Shamash (el Sol) aparece como un toro en el sueño de Gilgamesh (B, 185) (F, 43, 95). Gilgamesh mata al toro del Cielo (Gugalanna, moderna constelación de Tauro), que le envía Ishtar (B, 188) (E, 23) (F, 95) (Q). En Canaan, El (dios creador) es descrito como un toro, al que se lo califica como «toro potente», o bien «toro compasivo» (C, 173) (D, 138) (F, 96) (Q). Gush Urvan (Espíritu de la Vaca), en Persia, es la Madre Tierra, representada como un toro. Éste fue muerto por Mitra (C, 185) (F, 96) (Q). Los sacrificios del toro, en las purificaciones dedicadas a Astarté (Canaán), podrían constituir un precedente de las corridas de toros (D, 57). En Anatolia, en los cultos de Attis y de Cibeles, se celebra el rito del «taurobolio», en el que el neófito es bañado con la sangre del toro expiatorio (D, 89) (Q). Baal es asociado al toro y se le representa con astas de toro (E, 34) (F, 96). En Mesopotamia, el dios lunar Sin es representado como un toro (F, 94). El dios babilónico Marduk es el «joven toro del Sol» (F, 95) (Q). El dios sumerio Enki es «nacido de un toro» (F, 95). El dios hurrita Teshup es identificado como un toro (F, 96). En Asiria, Bel es calificado como «toro divino» (F, 96). En Próximo Oriente es común encontrar representaciones de bucráneos (cabezas de buey estilizadas con cuernos largos) (F, 245). Dumuzi (o Tammuz), entre los sumerios, es llamado «toro del Cielo» (G, 304). El dios acadio Adad es representado encima de un toro (Q). Aglibol, en Palmira (norte de Arabia), era un dios llamado «toro de Bol»; su simbología alude a los cuernos del toro (Q).

2.2.1. En la India, Dyaus (dios del Cielo y de la fertilidad) es descrito como un toro (C, 164). Ida, en la India, es una vaca de la abundancia (C, 277). Kamadhenu, en la India, es una vaca de la abundancia (C, 323). Pashupati es el aspecto de Agni, Rudra o Shiva como dios de los animales; es representado con cuernos de búfalo (M). Nandi (Feliz), en la India, un toro blanco, es el símbolo de la fertilidad de Shiva (C, 409) (F, 96) (Q). Indra es llamado «toro furioso», o «toro impetuoso»; en el Rig Veda se dice: «La Aurora se precipitó de su destrozado carro, temiendo que la hiriese Indra, el Toro» (F, 96) (G, 304). El toro estaba presente en los cultos prehistóricos de Mohenjo Daro. En el Indo, el Dekkán y la India del Sur se desarrollan «juegos de toros». Éstos ya existían en la India prevédica, según atestigua el sello Chauhudaru (F, 96). Aditi, en India, es llamada «vaca inmortal» (Q). Prithivi, en India, madre de Agni e Indra, es representada como una vaca (Q). En India, Rudra («el que ruge») es representado como un toro; este dios es la representación antigua del dios Shiva (Q). En la cosmovisión hindú el Maha Yuga (que dura 4,32 millones de años) se divide en cuatro yugas, o eras (véase arriba). Se representa como una «vaca de la virtud» que va perdiendo patas: en el primer yuga (Krita Yuga) está plantada en las cuatro patas; en el último (Kali Yuga) se sostiene únicamente con una (véase este mismo mito en Norteamérica) (T, 110).

2.3.1. En China, a principios de febrero, en un rito de fertilidad, el gobernador o prefecto de la ciudad sacrifica un toro (o vaca, o búfalo) en la puerta oriental de la ciudad; éste es representado como una figura humana bucéfala (A, 369). Qi Yu, en China, era medio toro y medio gigante; este dios, así como sus setenta y dos hijos, tenía cabeza de bronce y comía piedras (C, 510) (F, 95).

2.4.1. En Japón se dice que un toro rompió el huevo primordial a partir del cual fue creado el Universo (M).

2.5.1. En Indonesia (Ratenggaro, Pulau Sumba) se celebran tauromaquias (G, 304). En el mito de la creación de los batak de Sumatra se dice que la Tierra, en los primeros tiempos, era una ciénaga habitada por un búfalo-serpiente. Posteriormente se hubo de sanear para crear literalmente «el mundo de en medio» (N, 436).

2.6.1. Entre los kirguises, y en Siberia del Oeste, en el Volga, y entre los tártaros, se dice que el mundo se apoya encima de los cuernos de un gran toro, el cual se sostiene encima de una piedra (o de un cangrejo, según algunos), situada en el Océano Cósmico; los terremotos son causados por sus movimientos (K). Según la leyenda, si al toro que sostiene el mundo se le rompe un cuerno, el mundo acabará (M).

3.1.1. En Australia, el *bull roarer* es un símbolo del poder fálico; produce un ruido potente similar a un mugido de toro. Su nombre en castellano es «bramadera», y es uno de los instrumentos sonoros más antiguos del mundo (ya se empleaba durante el Magdaleniense, en Europa, 15.000 años atrás). En Australia se llaman *churingas*. Se han encontrado bramaderas en África, Europa, América y Oceanía (curiosamente, los mismos continentes donde han sido hallados ejemplares de *boomerang*) (E, 234) (M). En Internet es posible encontrar imágenes de petroglifos australianos (en estilo «radiografía») con figuras cornudas.

3.2.1. En Internet se pueden encontrar ejemplos de máscaras con cuernos en Papúa Nueva Guinea.

4.1.1. Osiris es representado por el buey Apis de Memfis, y por el toro Mnevis de Heliópolis (A, 377) (D, 37). En ocasiones, el buey Apis es sacrificado a los 25 años y su carne ingerida (A, 401). Los toros Apis y Mnevis, una vez muertos, eran cuidadosamente embalsamados y enterrados en sepulcros de mármol. Cementerios del Alto Nilo demuestran el culto al toro ya en el período predinástico llamado Badariense (A, 445) (C, 239). Hapi (o Apis) es otra denominación del toro sagrado, en Egipto. Para ser identificado como tal debía tener un triángulo blanco en su frente y una luna creciente en su costado derecho (C, 239) (F, 95) (Q). Hathor, en Egipto, era una Gran Diosa con forma de vaca (su leche alimentó a Horus) (C, 241) (D, 185). Serapis, en Egipto, es una

mezcla de buey Apis y de Osiris (C, 546). Según los «textos de las pirámides» el faraón, tras su muerte, debía enfrentarse al «toro de las ofrendas» para poder instalarse en el Cielo (F, 95). A Osiris se le llama «toro de cuernos puntiagudos», o bien «toro del Amenti» (F, 96). Amón es llamado «toro poderoso», o «toro de su madre» (F, 96). Mehet-Weret es el «toro celestial» (F, 96). A Horus (no sólo a Osiris) se le llama «el toro» (G, 64). A Neith se la llamaba «vaca celestial» (Mehueret) (Q).

4.2.1. En Gran Bassam (Guinea) se matan anualmente dos bueyes para lograr buenas cosechas (A, 368). En África, los cuernos del búfalo son asociados al creciente lunar, y por tanto a la diosa y a fertilidad femenina (H). Entre los yoruba de Nigeria, la diosa Oya, en forma de un búfalo rojo (representando la riqueza en ganado), es perseguida por el dios Ogun, hasta que ésta la convierte en su esposa (H). El antílope de la familia de los bóvidos, de nombre *eland*, juega un papel importante en el chamanismo y en la mitología del pueblo san de Sudáfrica (es su totem) (H).

5.2.1. Nagaitcho, dios creador entre los kato de California, viajaba sobre la cabeza (entre los cuernos) de un enorme búfalo acuático, que caminaba entre las aguas del Océano Primordial (compárese con el mito siberiano) (C, 404). En una leyenda norteamericana, en tiempos antiguos los búfalos eran una raza de gente con cuernos, que cazaban a los humanos (los cuales vivían en cavernas subterráneas, debajo de un árbol) como animales de presa, y posteriormente los devoraban. Un humano llamado Nariz Cortada casó con Buffalo Girl, que le enseñó a hacer arcos y flechas, con lo que los humanos aprendieron a defenderse, y pasaron posteriormente a cazar a estos poderosos mamíferos. Los hijos de dicha pareja primordial se convirtieron en los antepasados del pueblo arikara (M). En Norteamérica existen numerosas historias que tienen al búfalo como protagonista; a este animal se le dedica la «danza del búfalo» (por ejemplo, entre los pies negros), de carácter propiciatorio. En el Sudoeste (especialmente en los cañones, entre los indios pueblo, los anasazi y los navajo) existen numerosas representaciones rupestres de seres cornudos; también hay *kachinas* hopi cornudas (R). Los indios pawnee y sioux afirman que Búfalo Cósmico, padre y abuelo del Universo, pierde un pelo cada año, y una pata cada era (con un total de cuatro). Véase a este respecto el mito hindú (T, 110).

5.3.1. En Internet se pueden encontrar numerosas figuras de cerámica del México antiguo portando cuernos parecidos a los del búfalo; por ejemplo, en Nayarit o en Xochipala. Lo mismo sucede con la cultura chimú del Perú (véase abajo).

5.4.1. Entre los araucanos, en Chile, existe la extraña figura de Camahueto, un monstruo marino que fue originariamente un joven toro plateado con un solo cuerno de oro, el cual pasó sus primeros años en los pantanos o en los lagos. Cuando creció, se dirigió al mar. En la isla de Chiloé se piensa que sólo puede ser controlado por un brujo (S). En Internet se pueden encontrar cerámicas del antiguo Perú que representan a personajes cornudos; es el caso de una figura de la cultura chimú, ahora en el museo arqueológico de Lima.

SÍMBOLO: HUEVO CÓSMICO

Véase la Tabla 16 y el Mapa 16.

Bibliografía:

A: James George Frazer. *La rama dorada*. Fondo de Cultura Económica, 2019. **B**: Donna Rosenberg. *World Mythology*. NTC Publishing, 1994. **C**: Kenneth McLeish. *Myths and Legends of the World*. Bloomsbury, 1998. **D**: Nadia Julien. *Enciclopedia de los mitos*. Robin Book, 1997. **E**: Arthur Cotterell (coordinador). *Encyclopedia of World Mythology*. Parragon, 1999. **F**: José Luis Espejo. *Los hijos del Edén*. Ediciones B, 2010. **G**: José Luis Espejo. *Ecos de la Atlántida*. Editorial Base, 2018. **H**: Patricia Ann Lynch. *African Mythology A to Z*. Facts on File, 2004. **I**: Jeremy Roberts. *Japanese Mythology A to Z*. Chelsea House, 2010. **J**: Robert D. Craig. *Handbook of Polynesian Mythology*. Abc-Clio, 2004. **K**: Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Uno Holmberg: Volumen III. *Fino-Ugrit, Siberian*. Cooper Square Publishers, 1964. **L**: Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Arnott McCulloch; Jan Machal: Volumen III. *Celtic, Slavic*. Cooper Square Publishers, 1964. **M**: J.A. Coleman. *The Dictionary of Mythology*. Arcturus, 2007. **N:** Stephen Oppenheimer. *Eden in the East*. Phoenix, 1998. **O:** Alessandra F. Caputo Jaffé. «Continuidad y cambio en el arte indígena de Venezuela». *Tesis doctoral. Universitat Pompeu Fabra*, 2013. **P:** Olga Kryuchkova; Elena Kryuchkova. *Illustrated Encyclopedia of Ancient Slavic Gods and Spirits*. **Q:** Rachel Storm. *The Encyclopedia of Eastern Mythology*. Anness, 1999. **R:** David M. Jones; Brian L. Molyneaux. *The Mythology of the Americas*. Anness, 2001. **S:** Eason, Cassandra. *Fabulous Creatures, Mythical Monsters, and Animal Power Symbols: A Handbook*.

El Huevo Cósmico	EUROPA				ASIA						OCEANÍA			ÁFRICA		AMÉRICA			
	SUR 1-1	OESTE 1-2	ESTE 1-3	NORTE 1-4	PROX. ORIENTE 2-1	INDIA CEILÁN 2-2	CHINA TÍBET 2-3	JAPÓN COREA 2-4	SUDESTE ASIA 2-5	SIBERIA ÁRTICO 2-6	AUSTRALIA 3-1	MELANESIA 3-2	POLINESIA MICRONESIA 3-3	EGIPTO 4-1	ÁFRICA SUBSAH. 4-2	CARIBE 5-1	NORTE-AMÉRICA 5-2	CENTRO-AMÉRICA 5-3	SUD-AMÉRICA 5-4
1. El Huevo Cósmico	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X

Temas principales:

Huevo Cósmico: (1-1), (1-2), (1-3), (1-4), (2-1), (2-2), (2-3), (2-4), (2-5), (2-6), (3-2), (3-3), (4-1), (4-2), (5-1), (5-2), (5-3), (5-4).

Análisis:

En numerosas culturas se piensa que el mundo fue creado a partir de un Huevo Cósmico. En algunas versiones se sostiene que este huevo fue «puesto» por un pájaro celestial en las aguas primordiales. Sea como sea, es una forma intelectualizada de afirmar que todo en nuestro Universo estaba «contenido» dentro de su cáscara. El huevo, en su expresión de «huevo de Pascua», es un símbolo de la renovación o regeneración de la Naturaleza (simbología compartida por el árbol sagrado, que en Europa ha subsistido en la forma del *May-pole* y del «árbol de Navidad»). A veces, ambos símbolos están unidos: los árboles (de año nuevo, de mayo, de San Juan…) son decorados con huevos o con cáscaras de huevo. Según Mircea Eliade el huevo, más que un símbolo, es un «signo críptico» que representa la idea de la regeneración natural. Su enorme antigüedad está fuera de toda duda: por ejemplo, los íberos de la Península Ibérica escondían huevos en las paredes de sus casas. Marija Gimbutas sostiene que su simbolismo se sustenta menos en el nacimiento que en el renacer, «el cual se manifiesta en la repetida y cíclica creación del mundo».

Según Juan Eduardo Cirlot (*Diccionario de símbolos*), el huevo es un emblema de la inmortalidad. Simboliza lo potencial, el germen de la generación, el misterio de la vida. También se lo asocia con el nacimiento del hombre, y del mundo: los chinos lo llaman Pan Gu, y los hindúes Purusha. Existe la costumbre, en Pascua, de poner un huevo en un surtidor: el «huevo que baila». Se piensa que ello sucede porque en esas fechas el Sol danza en los cielos. Según Chevalier (*Diccionario de los símbolos*), el huevo contiene el germen a partir del cual se desarrolla la manifestación de todo lo existente. Es un símbolo universal que se explica por sí solo. El nacimiento del mundo a partir de un huevo es común entre muchos pueblos. También se asocia a la serpiente, especialmente entre los celtas. El «hombre primordial» nace de un huevo (véase más arriba). A veces el Huevo Cósmico nace en las aguas primordiales, el Nun de los egipcios (véase Océano Creador), y es incubado por la oca, como sucede en la India y en Egipto (sobre el simbolismo de la oca, véase más abajo). Finalmente se divide en dos mitades, que dan origen al Cielo y a la Tierra.

El huevo desempeña el papel de un arquetipo de la Totalidad, pues sucede al Caos, como un primer paso hacia la organización: comprende el Cielo y la Tierra, las aguas superiores y las inferiores. El huevo podría representar la primera transformación por parte del Demiurgo (Dios Creador) de la *hyle* griega (materia primordial sin forma), que los cabalistas llamaron *Golem* o *Tohu*: «Agua proveniente del Soplo. / Esculpió y labró con ella / El *Tohu* y el *Bohu*» (*Sefer Yetzyrah,* Libro de la Formación). La diferenciación procede del huevo, siendo por ello un paso intermedio entre el Caos y el Orden. También es un símbolo de renovación periódica, al igual que sucede con el árbol. Anticipa la resurrección, que no es un renacimiento, sino un retorno o repetición (Mircea Eliade). Tiene una lectura cíclica, temporal, ya sea cosmológica o biológica. De ahí que se hayan descubierto huevos de arcilla en numerosas partes del mundo, interpretados como emblemas de la inmortalidad y de la resurrección. Éste es el motivo por el cual los iniciados del Orfismo griego prohibían el consumo de huevos,

puesto que éstos están asociados a la «rueda de los nacimientos»; y los órficos, como los hindúes, pretendían escapar del *Samsara* (las reencarnaciones sucesivas).

El huevo también simboliza la propia existencia. Nótese la típica pregunta: ¿Qué fue antes, la gallina o el huevo? El enigma no tiene solución, porque «la gallina está en el huevo, y el huevo en la gallina». Una paradoja que se resuelve con la idea de que la dualidad se absorbe en la unidad, y lo particular en lo universal. Pero, tal como apunta Jung, el hombre moderno se siente cada día más aislado en el Universo, porque está perdiendo aceleradamente este tipo de referentes arcaicos. Salvando algunas reminiscencias, convertidas en ritos o en hábitos (como el árbol de Navidad o el huevo de Pascua, con un indiscutible sabor «pagano»): «Ningún río contiene un espíritu, ningún árbol es el principio de la vida de un hombre, ninguna serpiente es la representación de la sabiduría, ninguna montaña o cueva aloja a un gran demonio».

Éste no era el caso en la Antigüedad, tiempo en que había un lenguaje simbólico con una serie de arquetipos relacionados entre sí. Más arriba hemos comprobado que existe un vínculo entre el huevo y el Árbol del Mundo. Pero también lo hay entre aquél y la serpiente. Éste es claro en las edades del cobre y del bronce en Europa. William Stukeley (1687-1765), uno de los pioneros en el estudio de estas culturas antiguas, creó un culto denominado *ofilatría* (adoración a la serpiente), pues según él la serpiente era objeto de veneración entre los constructores de megalitos. En ocasiones estos monumentos no cobran sentido si no son contemplados «a vista de pájaro». Es el caso conocido de los geoglifos del sur de Inglaterra y de las enigmáticas figuras de Nazca, pero también de Avebury, de Stonehenge y de Carnac. Quienes los construyeron tenían una visión «en perspectiva» del monumento, como si pudiera ser observado en una proyección cartográfica. Stukeley llegó a sugerir que vista desde una gran altura —es decir, cartografiada— la disposición de los monolitos del conjunto de Avebury representaría una serpiente alargada, con un gran bulto (¿tragándose un huevo?) en su centro (representado por el *henge* de Avebury). Por cierto, la diosa céltica Anu, o Danu, era conocida asimismo como Ave. De ahí el nombre de dicho círculo de piedras (en forma de un huevo devorado por una serpiente), llamado Avebury.

Esta relación entre megalito-huevo y serpiente es clara en Bush creek (Ohio, Norteamérica). Allí existe un enorme túmulo, con 405 metros de longitud, que representa una serpiente devorando un huevo. Ello podría simbolizar un eclipse: el huevo sería el Sol, y se supone que la serpiente representaría la Luna ocultando el disco solar. Aunque tal vez sea más lógico considerar que el huevo representa la idea de fertilidad. En Japón existe una creencia similar. Me refiero en concreto a los monolitos tallados en forma de pirámide (de dos por cuatro metros) emplazados en el bosque que rodea la ciudad de Ena, en la región de Honsu (Japón central). Lo curioso del caso es que los habitantes del lugar creen que dentro de ellos residen serpientes benéficas, a las que alimentan con huevos depositados delante del monolito.

Hemos visto cómo el huevo es un símbolo extendido por todo el mundo: el túmulo de Ohio (USA), el *henge* de Avebury (Reino Unido), el monolito-pirámide de Ena (Japón)... Todos ellos relacionan la serpiente con el huevo, símbolo de la fertilidad y del renacer por antonomasia. Pero el huevo se asocia también a otros símbolos primordiales: al árbol (véase arriba), al Océano Creador y a la Montaña Cósmica. Un caso prototípico de esto último lo encontramos en Egipto. Un mito cosmogónico común en esta cultura es como sigue: en la isla del tiempo primordial, que apareció en el origen del mundo, se produjo el milagro de la Creación. Con anterioridad la tierra y las aguas no estaban separados, y todo estaba oscuro; nada existía. Era la «era del Caos». El Gran Loto apareció en medio de dicho Caos (el *Nun*), sobre el cual estaba sentado el niño (Horus, el Sol, el primer primordial). Este loto tenía las características de un huevo, tal vez por la forma de la flor del loto cerrada. Horus Behdet (llamado «rey de los primordiales») convirtió el Caos en Maat (un apelativo de la justicia y el orden). Este huevo primordial apareció en una montaña rodeada por el Océano Primordial (el Nun). O al menos es así como se explica en la versión hermopolitana del mito: la Gran Montaña es el nombre dado a la isla de Fuego, el montículo primordial. Éste es el lugar de la creación original, donde la luz

apareció por vez primera. Estaba situado en el Este, lugar de nacimiento del Sol. En dicho lugar creció el loto (o el huevo) donde apareció el «niño divino». Ésta es la forma –ciertamente ingeniosa– que emplean los egipcios para dar respuesta a la eterna pregunta: ¿cómo nació lo existente de lo no existente, la materia de la nada? Como hemos visto, en la isla primordial fue creado lo increado a partir de un loto (o huevo) que surgió de forma espontánea. De esta manera, Horus se creó a sí mismo, y luego creó el resto del mundo.

En definitiva, podemos definir algunos arquetipos (la serpiente, el pájaro, la montaña, el árbol, el huevo) como «símbolos naturales», que aluden a determinadas potencias de la Naturaleza. Por eso suelen ser «símbolos primigenios», ligados a los niveles más primitivos de nuestra existencia como especie. Su supervivencia hasta el día de hoy es un ejemplo añadido de la persistencia de la memoria ancestral en las sociedades tradicionales (en menor medida, también en las modernas: es el caso del «huevo de Pascua» o del «árbol de Navidad»). Pero como hemos comprobado, detrás de esta supuesta simplicidad se esconde una profunda complejidad cosmológica. Podemos empezar a sospechar la existencia de fenómenos de «difusión cultural» cuando dichos símbolos primigenios se presentan de forma combinada: es el caso del dragón, mezcla de los símbolos «simples» del pájaro y de la serpiente (el primero alusivo a lo celestial, y el segundo a lo terrenal); o bien de la serpiente comiendo el huevo (hemos visto que hallamos esta imagen en Europa, en Japón y en Norteamérica). Lo mismo podemos decir de conceptos definitivamente complejos, con marcado carácter iniciático o esotérico. Es el caso del *mandala* indio, del *huevo cosmogónico* órfico, del *kundalini* hindú, o del *uroboros* de los alquimistas.

De Alquimia voy a hablar a continuación, en relación a este símbolo. Arnau de Vilanova afirma, en el *Rosario de los filósofos*, que las especies de las cosas no se pueden transmutar si antes no se reducen (por disolución) a su materia prima. En definitiva, la primera obra del «filósofo» (o alquimista) es alcanzar la «materia prima». Ella es la que posteriormente permitirá conseguir la platinidad (especie de la plata) o la aurinidad (especie del oro), tras la reducción alquímica de la «materia bruta» a la «materia primera». Puesto que, según Eugenio Filaleteo (*El arte hermético al descubierto*) «esta materia universal contiene en sí todos los secretos misteriosos de todos los particulares, pues todo lo que contiene el sujeto contiene también las cualidades del sujeto». Dicha «materia universal» es el «huevo filosófico» que incluye el principio del azufre y del mercurio, además de los cuatro elementos y la quintaesencia (Reinhard Federmann, *La Alquimia*). De acuerdo con Fulcanelli, en *Las moradas filosofales*, la materia prima es la tierra que nutre a los metales muertos, y les permite crecer, fructificar y multiplicarse. La materia prima es, pues, el mercurio de los filósofos, del que hablé en otro lugar. En definitiva, el huevo –en Alquimia– representa a la materia prima, condensación de los cuatro elementos. Por otro lado, el «huevo hermético» es el alambique, o bien el atanor, en el que tiene lugar el «magisterio» alquímico.

No quisiera dejar de mencionar una pervivencia antiquísima en forma de juego de mesa: el juego de la oca. La leyenda dice que este pasatiempo fue inventado para distraer a los combatientes de la guerra de Troya por un rey de Eubea llamado Palamedes. Pero sus orígenes se pueden remontar todavía más atrás en el tiempo. Tiene un gran significado simbólico: el destino –es decir, el azar– lleva al jugador a casillas benéficas o maléficas, siguiendo el recorrido espiral de su desarrollo. Su valor simbólico lo relaciona con el huevo, con la espiral, y con los grandes misterios de la vida. Hasta tal punto, que Fulcanelli, en sus *Moradas filosofales* (citado por Louis Charpentier: *Los gigantes y el misterio de los orígenes*, página 161), lo describe como «un laberinto popular del arte sacro y una recopilación de los principios jeroglíficos de la piedra filosofal». Es lícito preguntarse si esta oca (del Juego de la Oca) es la misma que protagoniza el mito de la Creación egipcio: la Oca Celeste, caracterizada como un espíritu primordial llamado Ken-Ken Ur (el gran cacareo).

Los mitos:

1.1.1. En Grecia, Ilythia puso el Huevo Cósmico de la Creación, siendo la hermana e igual de Gea (la Madre Tierra). Su símbolo es la serpiente (C, 280). En un mito griego se dice que del Caos emergió desnuda Eurínome, la «gran viajera», identificada con Tetis por Homero, que en unión con Ofión (la Serpiente Primordial; es decir, el Océano que rodea el Universo) puso un Huevo Universal, metamorfoseada en paloma, alrededor del cual se enroscó siete veces Ofión (éste es un símbolo gnóstico). Una vez roto por la presión de Ofión, nació todo lo que existe (D, 99). Entre los griegos el Huevo Cósmico es llamado el «huevo órfico», pues esta idea le fue atribuida a Orfeo (F, 104). De acuerdo con una versión popular del mito griego, Erebus y Nyx produjeron un huevo gigante, a partir del cual emergió Eros para crear la Tierra (F, 104). En el mito griego Leda puso dos huevos, tras su relación con Zeus (transformado en cisne) y con su esposo Tindáreo: del primero surgieron Helena y Clitemnestra, y del segundo Cástor y Pólux (M). La gallina que ponía huevos de oro es una fábula de Esopo (Grecia).

1.2.1. Los antepasados de los irlandeses crearon los túmulos circulares de Newgrange, Knowth y Dowth, los cuales están recubiertos de cuarzo blanco; la investigadora Marija Gimbutas considera que «el cuarzo blanco y la planta aovada posiblemente querían sugerir la superficie del huevo»; quizás la del Huevo Cósmico (F, 104). William Stukeley creyó ver en la disposición de los menhires de Avebury (Gran Bretaña) la representación estilizada de una serpiente con una gran panza en medio, indicativa de la ingestión de un huevo (F, 123). Los celtas hablan del «huevo del druida», que otorgaba el éxito a quien lo podía conseguir (tras robarlo a las serpientes) (M).

1.3.1. En Rusia existe la leyenda de Koshchay Bessmertny, un ogro inmortal del cual se dice que sólo puede morir si un héroe le lanza un huevo mágico (o destruye el huevo en el que reside su alma) (M). «Cuando el huevo sagrado se rompió, los dioses dijeron que las llamas engullirían todos los reinos y el agua subiría y cubriría toda la Tierra. Los dioses deberán correr para salvar el Universo. Las fuerzas de Nav atacaron a los dioses. Una batalla sangrienta empezó. Y los dioses lucharon contra los dioses oscuros durante mucho tiempo. Y los pilares que sostenían las capas altas del Cielo cayeron y la Tierra se mezcló con el Cielo. La muerte se diseminó por doquier en ese día. Así fue como Morena se vengó de los dioses por la ofensa» (P).

1.4.1. En el mito finlandés, el huevo sobre la rodilla de Luonnotar (ser eterno y primordial) creó el Universo (C, 364). En otra versión del mito finlandés, un águila voló sobre las aguas primordiales y depositó el Huevo Cósmico sobre la rodilla del chamán Vainamoinen, que emergía del océano. Cuando el chamán se movió, el huevo cayó y se rompió; a partir de su yema se crearon la Luna y el Sol, y de su cáscara la Tierra y las estrellas (F, 104). En la tradición nórdica es común el uso del «huevo de Pascua», el cual, tal vez, haga alusión al Huevo Cósmico (F, 104). Entre los pueblos bálticos, Ilmatar (diosa creadora), flotó en las aguas primordiales durante 700 años; tras copular con un pájaro puso un huevo, que se convirtió en la Tierra y en el Cielo (M).

2.1.1. Entre los fenicios, en una leyenda explicada por Eusebio, existe el mito de Ilus y la creación del Sol, la Luna y las estrellas mediante un huevo («Ilu» es «firmamento» en el mito de Samoa; nótese el semítico El y el griego Helios) (N, 327, 328). Entre los fenicios, Chousorus, hijo de Oulomus, engendró el huevo primordial, del cual derivan Uranos y Gea (M).

2.2.1. En la mitología hindú, tras un Pralaya (destrucción cíclica del Universo), Brahma romperá el huevo nacido del loto cósmico (Brahmanda, de *Brahm*, Cosmos o Expansión, y *Anda*, huevo) aparecido en el ombligo de Vishnú, y con ello se iniciará el renacimiento del mundo (B, 329) (M). En India, el mundo (Kurma, la tortuga) fue creado de un Huevo Cósmico; fue Prajapati quien abrió el huevo y creó la tortuga primordial: el caparazón es el Cielo, su cuerpo la Tierra, y el hueco que hay en medio el aire (C, 340) (D, 96). En la India, el huevo de oro situado en el Océano Primordial dio origen a Purusha (el mundo) (C, 504) (E, 146) (F, 105) (Q).

2.3.1. Según el mito chino, en el principio un huevo (Hun Dun) contenía el Universo entero; dentro de ese huevo había una masa caótica. En esta masa fue formado Pangu, el primer ser. Tras romper este Huevo Primordial, Pangu creó el Universo poniendo orden en esa masa amorfa; la parte más ligera (*Yang*) formó el Cielo, y la más pesada (*Yin*) la Tierra (B, 260) (C, 270, 464) (E, 186) (F, 104) (M) (Q). En el Tíbet, Gshen-Lha-Od-Dkar, el Dios de la Luz Blanca, es el ancestro de todos los dioses tibetanos; junto con el Dios de la Luz Negra generó un Huevo Cósmico, del que derivan todas las cosas buenas y malas de la vida mortal (F, 105) (Q).

2.4.1. In y Yo, en Japón, formaron un Huevo Cósmico, origen de Yin y el Yang, así como de la Tierra y el Cielo; y de aquí, todos los dioses (C, 285) (M).

2.5.1. Entre los iban de Borneo dos espíritus, Ara e Irik, recogieron dos huevos del Océano Primordial: del primero surgió el Cielo, y del segundo la Tierra (F, 105) (M) (Q). En Sumatra se dice que la Tierra, el Cielo y el Submundo fueron creados a partir de tres huevos puestos por la gallina cósmica Manuk Manuk (M) (Q).

2.6.1. Entre los mongoles, Umai es hija de la Madre Tierra Itugen, una diosa-pájaro que incuba el Huevo Cósmico (M) (S).

3.2.1. En Nueva Guinea Papúa tanto Ivi Apua (la primera mujer; nótese *Ivi*) como Avo Akore nacieron a partir de un huevo de tortuga (M). En las islas Fiji existe el mito de un halcón hembra (Turukawa), que pone dos huevos en la higuera, que la serpiente macho Degei incubó y cuidó; de estos huevos salieron los primeros humanos, que fueron alimentados por la serpiente (creó para ellos la banana, el taro y el ñame) (M) (N, 432).

3.3.1. Papa puso el Huevo Primordial en el océano y de él salió la isla de Hawaii (C, 465). En las islas Sociedad de la Polinesia, Ta'aroa (el primer ser) nació en un huevo que flotaba en el Caos; posteriormente creó un segundo huevo. El primer huevo era Atea (el Cielo) y el segundo Fa'ahotu (la Tierra) (C, 585) (F, 104) (M). En Polinesia, Te Tumu (el fundamento) y Te Papa nacen de un huevo; a partir de ellos se crea el mundo (D, 97). Entre los maoríes, un pájaro depositó un Huevo Cósmico en el Océano Primordial (es un mito alternativo al tradicional: el nacimiento de Rangi y Papa a partir del vacío) (F, 104). En la isla de Pascua Makemake es un dios creador; una de sus funciones es proteger a las aves de los que roban sus huevos. Cada año, en la estación de nidificación, los habitantes de la isla de Pascua desarrollan el ritual del «primer huevo» y del Hombre Pájaro del año (M).

4.1.1. En Egipto, el dios Khnum creó el mundo con un Huevo Primordial; posteriormente creó a los dioses y a los hombres con un torno de alfarero (D, 98). En otra leyenda egipcia se habla de la Oca Celeste que pone el Huevo Luminoso y lo incuba en Oriente (D, 98). En la cosmología de Hermópolis el Sol nació en un huevo surgido en la colina primordial (E, 46) (F, 104) (G, 156). En el *Libro de los Muertos* se dice que el Huevo Primordial fue depositado por una oca (el gran espíritu primordial, llamado Ken-Ken Ur: el gran cacareo) (F, 104). El dios Geb (Tierra) es representado con una oca sobre la cabeza, que es la que pone el huevo del Sol (F, 104) (M).

4.2.1. Entre los dogon de Mali, Amma creó una semilla minúscula, que se convirtió en el Huevo Primordial, dividido en dos partes (Ogo y Yasigi), a partir de las cuales surgió todo lo que existe (C, 36). Entre los fang del Congo, el dios Mebege hace un huevo de su propia sustancia, con el que crea el mundo (E, 250) (F, 105) (H). Nambalisita, entre los ambo de Angola, es el primer hombre, nacido de un huevo (E, 255). Entre los mande de Mali, el dios supremo Mangala creó un huevo que contenía un par de gemelos: Pemba y Faro (nótese el mito griego de Leda) (H).

5.1.1. Entre los yekuana, los gemelos Iureke y Shikiemona nacen del interior del Huevo Cósmico *Huehanna* (que contenía la Humanidad), que el dios creador Wanadi atesoraba en los cielos, y que su hermana, Hidemene, robó e introdujo en su vientre. Hidemene, perseguida por Wanadi, se convierte en la Serpiente Emplumada Hui'io. El huevo cae en el río, y es recogido por la rana Kawao, que adopta a los dos niños que nacen en el

huevo. Estos dos gemelos roban el fuego de Kawao, y lo difunden entre los humanos (nótese el mito griego de Leda) (O).

5.2.1. En Bush creek (Ohio, Norteamérica) existe un enorme túmulo, con 405 metros de longitud, que representa una serpiente devorando un huevo. Ello podría simbolizar un eclipse: el huevo sería el Sol, y se supone que la serpiente representaría la Luna ocultando el disco solar (F, 92). En Norteamérica, Manitou es el Gran Espíritu. Aitche-manitou es representado por un huevo, y Matche-manitou por una serpiente; el primero es benévolo, y el segundo malévolo (M).

5.3.1. El símbolo del Huevo Cósmico es común en toda Centroamérica y en la costa Este de América del Sur (F, 103). El dios olmeca Homshuk, personificación del maíz, nació a partir de un huevo (M).

5.4.1. El *omphalós* situado en el centro del Coricancha de Cuzco es una escultura de piedra con forma de huevo (F, 81). En la Plancha Cosmogónica de Cuzco aparece un Huevo Cósmico primordial (F, 103). El héroe Paricaca (dios de las aguas), en Perú, tras el Diluvio, nació en un huevo de halcón en el monte Condorcoto (M). Entre los incas se habla de una creación del género humano a través de tres huevos. El Sol «puso» tres huevos: el huevo de oro creó los *curacas*, o nobles; el de plata las mujeres, y el de cobre la gente común (R). Los checa yauyos de la región de Huarochiri afirman que sus antepasados nacieron de cinco huevos (R).

SÍMBOLO: MONTAÑA SAGRADA

Véase la Tabla 17 y el Mapa 17.

Bibliografía:

A: James George Frazer. *La rama dorada*. Fondo de Cultura Económica, 2019. **B**: Donna Rosenberg. *World Mythology*. NTC Publishing, 1994. **C**: Kenneth McLeish. *Myths and Legends of the World*. Bloomsbury, 1998. **D**: Nadia Julien. *Enciclopedia de los mitos*. Robin Book, 1997. **E**: Arthur Cotterell (coordinador). *Encyclopedia of World Mythology*. Parragon, 1999. **F**: José Luis Espejo. *Los hijos del Edén*. Ediciones B, 2010. **G**: José Luis Espejo. *Ecos de la Atlántida*. Editorial Base, 2018. **H**: Patricia Ann Lynch. *African Mythology A to Z*. Facts on File, 2004. **I**: Jeremy Roberts. *Japanese Mythology A to Z*. Chelsea House, 2010. **J**: Robert D. Craig. *Handbook of Polynesian Mythology*. Abc-Clio, 2004. **K**: Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Uno Holmberg: Volumen III. *Fino-Ugrit, Siberian*. Cooper Square Publishers, 1964. **L**: Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Arnott McCulloch; Jan Machal: Volumen III. *Celtic, Slavic*. Cooper Square Publishers, 1964. **M**: J.A. Coleman. *The Dictionary of Mythology*. Arcturus, 2007. **N:** Stephen Oppenheimer. *Eden in the East*. Phoenix, 1998. **O:** Alessandra F. Caputo Jaffé. «Continuidad y cambio en el arte indígena de Venezuela». *Tesis doctoral. Universitat Pompeu Fabra*, 2013. **P:** Roland Dixon. *The Mythology of all Races* (Oceanic). Marshall Jones, vol. IX, 2016. **Q:** Olga Kryuchkova; Elena Kryuchkova. *Illustrated Encyclopedia of Ancient Slavic Gods and Spirits*. **R:** Rachel Storm. *The Encyclopedia of Eastern Mythology*. Anness, 1999. **S:** David M. Jones; Brian L. Molyneaux. *The Mythology of the Americas*. Anness, 2001. **T:** Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Louis H. Gray: Volumen IX. *Oceanic*. Cooper Square Publishers, 1964. **U:** Thomas A. Dubois. *An Introduction to Shamanism*. University of Wisconsin-Madison. **V:** Joseph Campbell. *La dimensión mítica*. El hilo de Ariadna, 2018.

Montaña sagrada	EUROPA				ASIA						OCEANÍA			ÁFRICA		AMÉRICA			
	SUR 1-1	OESTE 1-2	ESTE 1-3	NORTE 1-4	PROX. ORIENTE 2-1	INDIA CEILÁN 2-2	CHINA TÍBET 2-3	JAPÓN COREA 2-4	SUDESTE ASIA 2-5	SIBERIA ÁRTICO 2-6	AUSTRALIA 3-1	MELANESIA 3-2	POLINESIA MICRONESIA 3-3	EGIPTO 4-1	ÁFRICA SUBSAH. 4-2	CARIBE 5-1	NORTE-AMÉRICA 5-2	CENTRO-AMÉRICA 5-3	SUD-AMÉRICA 5-4
1. Montaña sagrada	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
2. Pilares del Cielo	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X

Temas principales:

Montaña sagrada: (1-1), (1-2), (1-3), (1-4), (2-1), (2-2), (2-3), (2-4), (2-5), (2-6), (3-1), (3-2), (3-3), (4-1), (4-2), (5-1), (5-2), (5-3), (5-4).

Pilares del Cielo: (1-1), (1-2), (1-3), (1-4), (2-1), (2-2), (2-3), (2-4), (2-5), (2-6), (3-2), (3-3), (4-1), (4-2), (5-1), (5-2), (5-3), (5-4).

Torre de Babel: (2-1), (2-5), (4-2), (5-2).

Análisis:

Las ideas que se derivan de la montaña son por lo general la altura, la verticalidad y la grandeza. El hombre se empequeñece frente a la montaña, y siente una ancestral impotencia ante lo que lo humilla. Es, como el Árbol Cósmico, un enclave de unión entre el Cielo y la Tierra, un eje del mundo. Por este motivo en numerosas ocasiones Montaña del Mundo y Árbol Cósmico están ligados. Según Mircea Eliade (*Lo sagrado y lo profano*, página 39): «La montaña sagrada es un *Axis mundi* que une la Tierra al Cielo, toca al Cielo de algún modo y señala el punto más alto del Mundo» (de ahí que Palestina, como lugar —espiritualmente— más elevado, no quedó sumergida en el Diluvio).

Como hemos dicho en otro lugar —al hablar del Árbol del Mundo— la montaña constituye el primer espacio sagrado. Como tal, era habitada por la divinidad. A este respecto, léase este fragmento del Éxodo: «Moisés subió hacia Dios, y Yahvé lo llamó desde la montaña…» (Éxodo 19, 3). En los textos culturales de Ugarit hallamos a su vez la expresión *il spn*, es decir, «Ilu del Monte Divino». Sería equivalente a la imagen mítica del monte Sión (Gregorio del Olmo, página 57).

La montaña, que une el Cielo con la Tierra, ha sido asociada por numerosas culturas a la espiritualidad. Suele estar cargada de sacralidad, tal como expresa la Biblia en numerosas ocasiones (es el caso del monte Sinaí). Sobre ella se han construido altares de diversas culturas y religiones. Muchos templos cristianos han sido erigidos sobre montes en cuya cima se habían desarrollado anteriormente cultos de otras confesiones, incluso politeístas (es el caso del Mont Saint Michel, que era usado por los druidas celtas para adorar al Sol). La montaña está unida también a la idea de meditación, elevación espiritual y sacrificio; denota algo inaccesible. En numerosas culturas tiene un vínculo estrecho con el Sol o el Cielo, porque se eleva hasta los límites de su reino. En no menor medida está vinculada a los paraísos y a las islas (el dios egipcio Atum emergió de las aguas primordiales en forma de una colina). La montaña juega un importante papel en los distintos mitos de la Creación, así como en los de los mitos cosmogónicos (es el caso de la mitología sumeria: el dios Enlil, producto de la «montaña primordial», preservaba las llamadas «Tablas del Destino»).

La montaña es sagrada en virtud de su altura, y de que suele dar cobijo a fenómenos atmosféricos: suele atraer las tormentas y las nubes, y se asocia a sus manifestaciones más vistosas, como el rayo y el relámpago. Como consecuencia, es la residencia de los dioses «tonantes»; nótese a este respecto el Olimpo griego y el Asgard nórdico. No es casualidad que los dioses que moran en ella sean los portadores de tales instrumentos divinos. El griego Zeus, Rudra/Shiva en la India, Baal Hadad de Ugarit, Illapa entre los incas, Odín (Wotan) o Thor entre los nórdicos, Taranis entre los celtas, o Guatán en Perú (nótese la homofonía con el Wotan

nórdico), son todos dioses tonantes. Gran número de deidades clásicas —y sus precedentes orientales— tenían sus templos sobre las montañas. En la India las cimas son lugares especialmente idóneos para erigir los santuarios de los dioses. El dios hindú Shiva es llamado Girisa, que significa «Señor de la Montaña». Su morada es el monte Kailasa, en el Himalaya, y tiene santuarios repartidos por todo el subcontinente. Su esposa, Parvati, es denominada «Hija de la Montaña». Observamos casos similares tanto en China, como en Japón, como en otras partes del mundo. Sobre los montes los dioses se revelan a los profetas: es el caso de Moisés en el monte Sinaí (u Horeb), o bien de Mahoma en el monte Hira. Significativamente, el monte Sinaí es conocido como el «Monte de Dios». Por otra parte, los lugares altos constituían el lugar idóneo para la realización de inmolaciones: sobre el monte Moriah (el monte del Templo de Jerusalén), de acuerdo con la tradición, Abraham ofrece a su hijo en sacrificio a Yahvé. Sobre las pirámides los nativos americanos ofrecían sus sacrificios humanos a los dioses. En el credo católico, el culto a la montaña supuso la construcción de santuarios sobre sus cimas, enclaves donde se realizan romerías, pues allí los fieles se sienten más cerca de Dios. En realidad, la costumbre eremítica de erigir altares sobre las montañas no es otra cosa que la continuación del culto pagano a la Montaña Sagrada. Entre los judíos también existía la misma tradición: no en vano, Jerusalén fue construida sobre un monte sagrado (el monte Sión); Jesús fue crucificado en el monte Calvario (o Gólgota).

Al ser un punto de encuentro entre el Cielo y la Tierra, la montaña reviste el papel de «centro del mundo» o «eje del mundo» (éste es el caso del monte Meru entre los hindúes, del Haraberezaiti entre los iranios, del Tabor de Israel, o del Himingbjör entre los germánicos). Los templos-montaña tipo zigurat mesopotámico, o la pirámide mesoamericana, preservan esta idea.

En la iconografía universal es común la asociación de la montaña con el Sol. Tanto el culto a éste, como al Cielo, figuran entre los más primitivos. Al contrario de lo que se piensa, el politeísmo suele ser una fase religiosa avanzada, posterior al culto de un Ser Supremo de carácter solar o uranio-celeste. Éste es la causa primera de todas las cosas, siendo Señor del Cielo y la Tierra. Nunca se lo representa en imágenes, y no tiene ni santuario ni sacerdotes asociados. Suele tener características muy arcaicas (se encuentra por ejemplo entre los pigmeos, los australianos y los fueguinos), y por lo general ha sido arrinconado por cultos más específicos: especialmente, de fertilidad. Hasta tal punto esto es así, que Mircea Eliade (*Lo sagrado y lo profano*, páginas 106-109) habla de un «monoteísmo primordial» que antecede a la posterior elaboración politeísta de un panteón de dioses con cometidos claramente diferenciados. Monoteísmo que, incluso en las culturas más «primitivas», tiene carácter periférico (sólo se acude al dios creador en casos extremos, puesto que éste suele estar al margen de la vida cotidiana de los pueblos). Este tipo de sociedades cazadoras-recolectoras no sólo se distinguen por su creencia en un Ser Supremo creador del mundo. Asimismo, comparten una cierta igualdad en el rol de los sexos (o se practica el matriarcado), la inexistencia de propiedad privada, y la ausencia de aristocracia, esclavitud u organización tribal.

Muy distintos tipos de colinas de construcción artificial podrían simbolizar una «montaña sagrada»: es el caso de los túmulos, como el de Midas, en Gordión (con una altura de 53 metros), y el de Aliates, en Bin-Tepe (de 64 metros). (*Tepe* es «colina» en turco. Es notable el hecho de que entre los aztecas el símbolo *tepec* significa literalmente «colina».) Y, cómo no, también de las pirámides, de las estupas y de los zigurats. En ocasiones, estos montículos tenían carácter funerario, pero en muchas otras nunca lo tuvieron. Se puede objetar que la forma de la pirámide y del túmulo puede tener una explicación puramente arquitectónica: si se quiere llegar a una gran altura, y mantener al mismo tiempo una cierta estabilidad estructural, ésta es la mejor manera de repartir el peso sobre la base, y hacerla reseñable y perdurable. A este respecto, el término sumerio para designar al zigurat es U-Nir (visible desde muy lejos). Los egipcios consideraban a sus pirámides (en egipcio, *mr*) como «escaleras del Cielo», tal como menciona uno de los «textos de las pirámides». (Por lo que se refiere a *mr*, o «pirámide», Jan

Assmann [página 77] asegura que es un nombre «etimológicamente incierto». A este respecto, véase la tercera sección.)

Una subclase de montaña sagrada es la conocida como «montaña blanca», que asocia a la montaña el simbolismo del color blanco (inteligencia, pureza, etc). Un ejemplo de la relación entre la montaña y el color blanco lo tenemos en el monte Cotopaxi (Ecuador andino), en que *cotto* es un término quechua que significa «montaña» y *paksi* es en esa misma lengua «brillante». En Nepal tenemos el monte Dhaulagiri, que significa «montaña blanca» («blanco» en sánscrito es *dhavala*, y *giri* es «montaña» tanto en sánscrito como en nepalí o indio). Nótese que el término *giri* (montaña) ha sido relacionado con el eslavo *gora*, de idéntico sentido, e incluso con el vasco *gora* (altura). La idea de grandeza se manifiesta en China, donde la montaña simboliza el poder y la generosidad del Emperador, por lo que es el cuarto de los doce emblemas imperiales. Su carácter sagrado es claro: ¿qué otra explicación pudo haber tenido el empleo de cantidades ingentes de recursos y de esfuerzo humano en la construcción de este tipo de construcciones?

Existen básicamente tres tipos de «montañas sagradas artificiales»: las que contienen cámaras sepulcrales (túmulos, tholos, kurganes y pirámides egipcias), las que se usan como templos-plataformas elevados (zigurats y casi todas las pirámides americanas), y las empleadas para guardar reliquias (estupas, aunque éste es un fenómeno más moderno). Sólo en Egipto —y parece que también en Japón— las pirámides acaban en punta; en el resto de los casos nos encontramos con «pirámides truncadas», y la mayor parte de las veces escalonadas. La pirámide egipcia (escrito *mr*, y pronunciado *mer*) sería una evolución de la primitiva *mastaba* (estructuras rectangulares que cubrían las tumbas de las primeras dinastías). Se atribuye al legendario Imhotep (visir y arquitecto del faraón Zóser) la idea de apilarlas formando escalones. De ahí a la formación de la pirámide completa sólo faltaba un paso, hasta llegar al complejo de pirámides de Giza (o Gizeh).

La Biblia, implícitamente, reconoce la función de «escalera del Cielo» que asume el *zigurat*. Así, en Génesis 11, 4 se dice, al hablar de la Torre de Babel: «Edifiquémonos una ciudad y una torre cuya cima llegue hasta el Cielo». Las pirámides mayas y aztecas, sin embargo, tienen otro carácter. Más bien son unas plataformas escalonadas sobre las que se asienta el templo. (Aunque no podemos evitar ver en las pirámides amerindias una verdadera escalera hacia el Cielo, puesto que ciertamente tienen escalones.) Su origen también es modesto: en Tlapacoya (hacia el primer milenio antes de Cristo), por ejemplo, se trataba de un chamizo (el templo) elevado sobre un montículo de tierra. El zigurat debe entenderse asimismo como un «lugar alto» (deriva del acadio *zaqaru*, «lugar alto»). Se trata, como en América, de un «templo escalonado». Ejerce de intermediario entre la Tierra y el Cielo, y de residencia de la divinidad (en la pequeña capilla que según parece lo coronaba). Los sumerios, al igual que los egipcios, consideraban a sus zigurats como «montañas cósmicas» que les permitían acceder al Cielo: «El zigurat, propiamente hablando, era una Montaña Cósmica: sus siete pisos representaban los siete cielos planetarios; al escalarlos, el sacerdote llegaba a la cima del Universo» (Mircea Eliade: *Lo sagrado y lo profano*, página 41). El túmulo, en cambio, era más propiamente un amontonamiento de tierra o piedras sobre un sepulcro. Los más antiguos son los construidos durante el Neolítico (cuando el túmulo es cubierto por piedras es conocido como *cairn*). En su variedad micénica es denominado *tholos*, por su carácter circular; en Ucrania es llamado *kurgán*. La *stupa* (del sánscrito «torre», o «montaña»), por su parte, es una construcción característica de la arquitectura budista, pero podría derivar de los túmulos funerarios prehistóricos. Su culminación final son las *pagodas* chinas de varios pisos. Por lo general solían contener reliquias, pero podían ser asimismo monumentos conmemorativos. En Mohenjo Daro (civilización del Indo) se ha encontrado una *stupa*.

Las montañas sagradas naturales se cuentan por decenas. A título de ejemplo, enumeraré las siguientes: 1) Hindúes, budistas y jainistas veneran el monte Meru (Mahameru, Sumeru, o en lengua pali Sineru). Aquí nacen las aguas sagradas del Ganges, y residen los dioses. Sumeru suele ocupar el centro de los mandalas rituales budistas (Jean-Noël Robert: «El

budismo», en Delumeau *et al.*, página 488). 2) En el Sudeste Asiático se adora a la montaña. En Indonesia algunos volcanes son considerados «montañas vivientes», y reciben culto como residencia de algunos dioses hindúes: Shiva (Señor de las Montañas) y Brahma (identificado con el fuego subterráneo). El templo más importante del Sudeste de Asia, Borobudur (Java), incluye un montículo natural en su interior y una enorme *stupa* de piedra. En el conjunto de Angkor (Camboya) abundan las pirámides escalonadas. Según Jean Chevalier, los reyes de Java son «reyes de la montaña». 3) En Japón existe el culto al monte sagrado Fujiyama («montaña inmortal»), dispensador del «agua de la vida», escalera hacia el Cielo y centro del mundo. Su cima es considerada el altar supremo del Sol. 4) El monte iraní Hara Berezaiti («montaña de hierro») tiene un lugar fundamental en la religión zoroástrica. Según la tradición es la primera montaña del mundo. De este monte parten aguas consideradas celestiales. 5) En la tradición judía o samaritana los montes Gerizim y Tabor son especialmente sagrados. El nombre del monte Gerizim es en realidad *Tabur ha-arets*, que significa «el ombligo de la Tierra» (pues Tabor deriva de *tabur*, «ombligo»). 6) En Marruecos hallamos el monte Atlas, denominado «pilar del Cielo», siguiendo una tradición que han incorporado muchos pueblos. 7) Montañas sagradas también las hallamos en China: sobre el monte Kun Lun se erigió un santuario. Dicha montaña, de acuerdo con el mito, constituía un pilar del Cielo, aunque también era identificada como una puerta o una escalera celestial. 8) En los pueblos altaicos del Asia central la montaña sagrada aparece representada asimismo como centro del mundo. Sus dioses habitan sobre ella. Entre los mongoles, los buriatos y los calmucos recibe el nombre de Sumbur, Sumur o Sumer, lo que nos permite relacionarla con la mítica Meru o Sumeru hindú. 9) La montaña desempeña un papel fundamental en América: entre los navajos norteamericanos, así como en México, Centroamérica, el Perú, etc. Basta recordar la significación que tienen entre los andinos los *achachilas*, o espíritus de las montañas sagradas. Éstas son todavía veneradas como un tipo de *huaca* (lugar sagrado) llamado *apu* (señor). En concreto, en tiempos antiguos se las consideraban residencias de los dioses. En su honor se realizaban procesiones sagradas, y se les sacrificaban niños (*capacochas*). 10) Para los masái, el monte Kilimanjaro es la «Casa de Dios». Los kikuyu adoran al dios creador Ngai, que según su tradición vive en el monte Kenia y en otros montes circundantes. 11) En la antigua Creta, como en otros lugares de Europa o en las islas Canarias (entre los guanches, que adoraban al Teide como «pilar del Cielo»), se erigían santuarios o se hacían sacrificios en los montes.

Para la doctrina oficial, de tipo aislacionista (es decir, considera que las distintas civilizaciones del mundo se han desarrollado de forma espontánea y autónoma, sin ninguna aportación del exterior), si existen pirámides en distintas partes es porque ésta es la construcción con mayor estabilidad estructural, la más simple y la más duradera. Con ello se ignora el aspecto simbólico. Sin embargo, desde mi punto de vista aquello que singulariza a la pirámide, como monumento global, no es la mayor o menor pericia en su construcción, o su mayor o menor altura, sino el deseo de rememorar —o de rendir culto— a una montaña «primordial», o primigenia (es decir, se la adora como lugar de emergencia, o de creación). Éste sería, para mí, el nexo común de las distintas tipologías de pirámides, con independencia de las diferentes culturas que las construyeron.

La «montaña sagrada» (eso es lo que significa el carácter «primordial» del culto de la montaña) es un templo que rememora un tiempo muy remoto. En el estudio de las religiones antiguas, la montaña es un templo cuando se emplea como «lugar alto» donde se celebran ceremonias, o donde se colocan santuarios; y el templo ejerce de «montaña sagrada» cuando se expresa como un túmulo, un zigurat, una estupa o una pirámide. No es casualidad que las palabras «templo» y «tiempo» (*tempus* en latín) tengan la misma raíz etimológica: «*Templum* designa el aspecto espacial; *tempus*, el aspecto temporal del horizonte en el espacio y el tiempo» (Mircea Eliade: *Lo sagrado y lo profano*, página 68). La «montaña sagrada» es una manifestación de lo sagrado, tanto en el tiempo (de ahí *tempus*) como en el espacio (de ahí *templum*). La rememoración de ese «tiempo pasado» se expresa en el culto a las montañas, encima de las cuales se erigían estelas o altares y se oraba, para estar más cerca de la

divinidad del Cielo («Porque se cumplirá la palabra de Yahvé, que proclamó contra el altar de Bethel, y contra todos los santuarios de los lugares altos que hay en las ciudades de Samaria»; 1 Reyes 13, 32). Durante la era cristiana se han construido ermitas, o santuarios, en lugares donde anteriormente existían templos paganos. No obstante, el recuerdo de un pasado remotísimo también se expresa en el culto a la «montaña artificial», de construcción humana, la cual rememora la «montaña primordial», tan ligada a la divinidad. No en vano, en la mitología egipcia, el dios solar (Atum) surge de las aguas primordiales convertido en una colina. Esta «colina primordial» tiene los lados en forma de escalones ascendentes, lo que habría influido en la forma de las pirámides. En este promontorio –se dice– habría aparecido la primera luz. En Mesopotamia existe un mito similar. En la Epopeya de Gilgamesh el monte *Mashu* (nótese el parecido con el *Machu* Picchu peruano) guarda a Shamash (el Sol) cuando se eleva y se pone cada día.

En América la montaña primordial está ligada a la idea de riqueza, o de sustento. En México, según la tradición (*Anales de Cuauhtitlan*), el maíz fue hallado en una cámara interior del monte Tonacatepetl. En Guatemala (*Popol Vuh*, literalmente «Libro de la Comunidad»; nótese el inglés *People's Book*) la tradición establece que el maíz procede de un lugar paradisíaco llamado Paxil, que significa literalmente «cerro del alimento». En Perú, de acuerdo con el mito, el maíz fue hallado en el interior del monte Tambo Toco («casa de la ventana»). Entre los indios aymara de Bolivia los *samiri* son pequeñas elevaciones naturales o pequeñas construcciones cónicas hechas por el hombre. Significativamente la traducción literal de *samiri* es «proveedor» (de alimentos). Alude a un pasado mítico de abundancia; a un Paraíso primigenio. Esta asociación de la montaña sagrada, a lo largo y a lo ancho del mundo, con un Paraíso primordial en el que reinaba la abundancia (de ahí su asociación en América con el alimento principal, el maíz), y su vínculo con el Astro Rey, el Sol, nos hace pensar en dos ideas clave: el mito del Diluvio (en muchas ocasiones los supervivientes se refugian en una montaña, o su barco zozobra en ella) y el culto solar. Desde mi punto de vista, todos estos aspectos están relacionados. Ahora bien, ¿de qué manera?

En mi libro *Los hijos del Edén* afirmo lo siguiente: «Buena parte de las culturas del mundo han erigido pirámides para rememorar algo... que está en la base de la "memoria oral" de todos los pueblos del planeta. La imagen primigenia de la montaña sagrada forma parte del sustrato común de toda la Humanidad».

Más arriba hemos visto que la pirámide representa un símbolo: el de la «montaña sagrada». Éste está asociado a tres ideas: 1) el nacimiento de la divinidad (en las culturas primitivas, de carácter lunar; posteriormente solarizadas); 2) la abundancia primordial (el Paraíso); y 3) una dispersión a lo largo y lo ancho del mundo, tras un suceso catastrófico (Diluvio y Éxodo). ¿Existe alguna montaña que adquiera a la vez todas estas características y tenga carácter universal? Desde mi punto de vista sí: el monte Meru (o Sumeru, pues *Su* es una partícula enfatizadora, equivalente a «bueno, gran, muy»). En la mitología china (*Relación del Mundo del Oeste*) encontramos el siguiente texto: «La montaña llamada Sumeru se sitúa en medio del gran mar, fijada en un círculo de oro, alrededor del cual el Sol y la Luna orbitan... Es la residencia de los dioses». Aquí se recogen todos los elementos citados más arriba: Sumeru es un lugar central, rodeado por las aguas (nótese el mito egipcio de nacimiento del dios solar Atum; que podríamos extrapolar asimismo al nacimiento de Horus), residencia de los dioses, y vinculado al Sol y a la Luna. La mitología hindú abunda en este concepto: el monte Meru, construido en oro, descansa sobre siete mundos (representados asimismo en el zigurat mesopotámico), superpuestos de forma concéntrica. Es descrito, pues, como una pirámide con siete niveles. En él se encuentra el Jardín de Brahma (el Paraíso, hábitat de los dioses), y está rodeado por el río Ganges (que simboliza la Vía Láctea). Se halla en un lugar central, pues sobre él se eleva la estrella polar.

La denominación Meru, o Sumeru, la encontramos en todo el mundo, desde el Semeru indonesio, pasando por la Sumeria mesopotámica, por la Samara de la estepa rusa, o por la Samaria hebrea. Nótese que los indios aymara (en Bolivia) llaman Samiri a la montaña que

simboliza su Paraíso. Pero es que los hebreos llaman *merom* a los «lugares altos» y *Shamur* a una montaña mítica (conocida sólo por las águilas), los egipcios *mer* a las pirámides (de ahí el antiguo nombre de Egipto: To-Mera, literalmente, «país de Mer»), y los polinesios *marae* a sus templos. Desde mi punto de vista (que desarrollo en mi libro *Los hijos del Edén*) la pirámide es la seña de identidad de un pueblo solar que yo llamo Samara, y los megalitos, así como las cuevas, representarían a otro pueblo, aliado del primero, de carácter lunar, que yo llamo Ibar. Esta alianza Samara-Ibar, con una doble identidad (solar-lunar), sería la portadora de una lengua universal, que con el paso de los milenios iría derivando en las distintas familias lingüísticas. Éstas fueron denominadas, acertadamente, como semitas, camitas y jaféticas por parte de los compiladores de la Biblia (estamos hablando, claro está, de la parte del mundo conocida por los que escribieron este libro sagrado).

Parece que la pirámide, el túmulo, o la *stupa*, si es que constituyen una misma categoría (la «montaña sagrada»), fueron erigidos por algunas de las culturas más avanzadas del mundo. Hay quien piensa que ello expresa una base común de creencias, que Grafton Elliott Smith, en su libro *The Migrations of Early Cultures*, define como «heliolíticas» (es decir, centradas en lo solar). Este mismo autor elaboró una lista de «marcadores culturales» que, según él, indicarían la existencia de una ruta migratoria de los que llama «pueblos solares». Además de la momificación, señala los siguientes: «La construcción de monumentos megalíticos, la adoración del Sol y de la serpiente, la costumbre de perforar las orejas, la práctica de la circuncisión, el curioso hábito conocido como covada [*couvade*], la práctica del masaje, la historia compleja de la creación, el diluvio..., el uso del símbolo de la cruz gamada, la práctica de la deformación craneal, etcétera» (Donald A. Mackenzie: *América precolombina*). Algunos de estos marcadores (es el caso del mito del Diluvio), añadidos al de la construcción de pirámides, son costumbres o tradiciones muy extendidas a lo largo y a lo ancho del planeta. Pero estrictamente hablando, cuando hablamos de templos solares en forma de pirámide nos referimos a una fase tardía de la erección de los primeros montículos artificiales.

En mi libro *Los hijos del Edén* defiendo que la pirámide de carácter solar, estrictamente hablando, suplanta a la «montaña sagrada» de carácter lunar (al modo de los túmulos megalíticos). No en vano, tanto la pirámide del Sol de Teotihuacán (México) como las de Giza (Egipto) se ajustan al eje Este-Oeste. Si bien es justo reconocer que uno de los monumentos más señeros del megalitismo, Carnac, está orientado siguiendo ese mismo eje; y aún más: mientras más al Este (Levante), los menhires son más altos y están más juntos. Se entienden como «lunares» las culturas en las que domina el matriarcado, y como «solares» aquellas en las que predomina lo patriarcal. En términos míticos, en las culturas solares el «héroe» (como «matador de monstruos» o dragones, de carácter lunar) «salva» o «renueva» el mundo. Es el caso del dios solar hindú Surya (de *sura*, que quiere decir «héroe»); o bien del Herakles griego (*heros* significa asimismo «héroe»). Hay quien dice que el culto solar no arraigó en Egipto hasta después de la erección de las grandes pirámides (cuarta dinastía). En la quinta dinastía el rey pasó a ser «hijo del Sol». El carácter solar de la dinastía V, en Egipto, viene dado por la presencia del sufijo «Ra» (Sol) en los nombres de sus reyes (a excepción de Userkaf y Unas). Y por lo que respecta a la arquitectura, por la aparición de una nueva estructura: el templo solar, símbolo de la unión del rey con la divinidad solar. Curiosamente, las dimensiones de las pirámides de la V dinastía son mucho más reducidas que las de la IV dinastía, sus materiales son más pobres (de carácter local), y suelen estar derruidas, lo que plantea el problema de si las pirámides de la IV dinastía pertenecen realmente a la época que se les atribuye. ¿Cómo es posible que unos edificios más antiguos —los de la IV dinastía— sean arquitectónicamente más perfectos y estén mejor acabados? Si empleamos la lógica, la experiencia se adquiere con el tiempo; y por lo que vemos, parece que aquí ese principio se ha invertido.

En definitiva, la erección de pirámides antecede a la instauración del régimen de propiedad, y de vida social, que conocemos como patriarcado. Las primeras pirámides poseen carácter lunar. Ello nos remonta muy atrás en el tiempo, pues ya es un hecho aceptado que el patriarcado constituye un acontecimiento relativamente reciente, que en el Viejo Mundo no va

más allá del tercer milenio antes de Cristo. En este caso, si es cierto que las pirámides están tan generalizadas, en el tiempo y en el espacio, como la tradición del Diluvio o del megalitismo, ¿cuál sería su fuente de inspiración? O dicho con otras palabras, ¿quién las habría erigido? Una persona tan razonable, y al mismo tiempo tan bien considerada, en el campo de la arqueología, como Sir Flinders Petrie (1853-1942), argumentó que la pirámide de Keops había sido construida por individuos que estaban muy por delante –y por encima– de las capacidades propias de su tiempo: «La exquisita maestría encontrada a menudo en el período temprano [de la arquitectura egipcia] no dependía de una gran escuela de extendidas capacidades, sino de unos pocos individuos muy por encima de sus colegas». Y acaba añadiendo: «[Esta superior maestría] estaba limitada a la capacidad de un solo hombre» (Peter Tompkins: *Secrets of the Great Pyramid*). ¿Cómo hemos de interpretar esta frase? Si atendemos a su sorpresa por la perfección en la talla del sepulcro de la cámara del Rey, en la pirámide de Keops, lo entenderemos: «Su fino trabajo muestra las marcas de unas herramientas que nosotros acabamos de reinventar».

¿Acaso no hemos de pensar que Petrie pudo llegar a considerar que las pirámides son obra de «Prometeos» (Héroes Civilizadores), de sabios que llevaron a Egipto un saber extraño a esta zona? ¿Y que ello pudo suceder mucho antes de lo aceptado oficialmente? ¿Quiénes serían estos Prometeos? En la Mitología Universal adquieren el carácter de «héroes solares», que luchan contra los «monstruos» (lunares) y los desbancan. Desde mi punto de vista, en realidad se produjo una alianza entre dos pueblos (uno solar, y otro lunar), si bien con el tiempo la hegemonía, o el predominio, pasó al componente solar (patriarcal). De ahí que sea posible encontrar, en todo el mundo, enclaves con el nombre Samara, al lado de otros llamados Ibar (Samaria versus Hebrón en Israel, o bien Samara versus Ibrakaj en las estepas rusas; por poner sólo dos ejemplos). Lo solar está asociado a la montaña sagrada y al «héroe», y por lo general lo lunar acompaña a los enclaves acuáticos (ríos) o ctónicos (subterráneos) y a la «Diosa». Es por ello que la pirámide (la «montaña sagrada») suele estar rodeada de fosos o de ríos. A este respecto, Jean Chevalier, en su *Diccionario de Símbolos*, escribe: «En la pintura clásica china la montaña se opone al agua como el *yang* al *yin*, o la inmutabilidad a la impermanencia». Éste es el caso del túmulo de Maes Howe, en Escocia (Gran Bretaña), rodeado de un *henge* (foso); o de la pirámide del Sol, en Teotihuacán; o de la pirámide de Akapana, en Tihuanaco (Bolivia)... Ello se ajusta al símbolo del monte Meru rodeado por las aguas del Ganges celestial (la Vía Láctea), o bien del Sumeru chino, rodeado del gran mar. Pues nótese que Me-ru, e incluso Ibar, constituyen la amalgama de dos términos que significan respectivamente «río» y «montaña»: «[Sumeru] En mongol es *Sumer*, que (según el diccionario etimológico de nombres geográficos de André Cherpillod) sorprendentemente reencontramos en la *Sumer* mesopotámica. Pero reparemos en su origen etimológico: *Me* es un término que universalmente significa "agua". Por lo que se refiere al contexto asiático, *Me* es "río" en lengua khmer (camboyana), mientras que *Ru*, en tibetano (lengua perteneciente a la familia china) alude a la "montaña". De ahí tenemos que *Me-ru* significaría "río de la montaña", al igual que otros dos términos muy antiguos y extendidos en el mundo: Ibar y Edén» (José Luis Espejo: *Ecos de la Atlántida*, página 185).

Pero es que además las pirámides suelen estar acompañadas de cavidades subterráneas, galerías o cuevas, que representan –míticamente– el lugar de residencia de la Diosa lunar, o el origen mítico de los pueblos antiguos (como sucede en América). Estos túneles son comunes en Oxkintok (los cuales adquieren características de laberinto), en Saqqara (con hasta 400 cavidades subterráneas), en la pirámide del Sol de Teotihuacán, en las pirámides de Güímar (Canarias), en Darshur (Egipto) o, según Sam Osmanagich (*Las pirámides del mundo, y las pirámides perdidas de Bosnia*), en la pirámide del Sol de Visoko (Bosnia). Ello no obstante, aunque la «montaña sagrada» es un símbolo predominante solar y masculino, no hemos de olvidar que en algunos *corpus* míticos la Diosa Madre puede adquirir un componente solar. Ello sucede con la Amaterasu japonesa, con la Sul (o Sunna) nórdica, o con la cananea Shapash. En ocasiones, asimismo, la Diosa puede estar asociada a la montaña, como es el caso de la Astarté cananea (la «dama de la montaña»), de la Cibeles frigia (dama

del monte Ida), o de la Ninhursaga sumeria («señora de la gran montaña»). En un anillo de oro cretense, de hacia el 2500 a.C., se representa a la diosa, majestuosa, de pie en la cima de una montaña, sosteniendo con el brazo extendido la vara o el cetro de poder (V, 169).

En definitiva, la Mitología Universal establece que una raza de Prometeos enseñó a distintos pueblos del mundo a construir la «montaña sagrada», como recuerdo de un lugar de origen, de un paraíso de abundancia. Esta montaña está asociada a la cultura y a la Civilización, si bien en la Biblia adquiere un carácter negativo, porque simboliza la soberbia humana: el ansia por desafiar a la divinidad, y no por honrarla. Es el mito de la torre de Babel. ¿Acaso el Noé bíblico alude a esta raza de Prometeos, que llevaron la razón y el conocimiento a todos los rincones del mundo? Estos «héroes civilizadores» han sido descritos como navegantes (es el caso del Oanes mesopotámico), y a veces como gigantes, o como ángeles; si no pura y simplemente como dioses. Sea como fuere, el nombre del bíblico Noé está muy generalizado en el mundo: es el Noé hebreo, pero también el Nu'u polinesio, el Nu Wa chino, o el Uonós fenicio. Curiosamente ¿o no? el topónimo que da nombre a la isla indonesia de Borneo podría significar literalmente «tierra de Noé». ¿Sería de allí de donde partió la flota del mítico navegante en tiempos del Diluvio? Ya hemos visto que la Mitología Universal describe el país donde se halla la Montaña Sagrada (el monte Meru, o Sumeru) como un Paraíso, o lugar de opulencia. El Génesis nos dice que estaba situado en el Este (Génesis 2, 8): «Plantó luego Yahvé un jardín en Edén, al Oriente». Y es en el Este (respecto a Europa y Próximo Oriente) donde se halla la «montaña sagrada» por excelencia, el monte Meru que habría dado nombre a la pirámide o al país de los egipcios (*mr*, y To-mera, respectivamente). ¿Es allí donde hemos de buscar?

Es oportuno hacer la siguiente pregunta: ¿representarían todas estas estructuras piramidales (montañas sagradas) un fenómeno de convergencia? Creo que no: más bien pienso que son expresiones particulares de una misma idea. Lo que las une no es su forma o su función, sino el símbolo que subyace en todas ellas. Que sean pirámides perfectas o truncadas, lisas o escalonadas, de tierra o de piedra, es lo de menos. El hecho importante es que distintos pueblos y culturas pretendían expresar con ellas un mismo mensaje: el que se esconde detrás del símbolo de la «montaña sagrada». En otras palabras: considero que el hecho de que este símbolo sea universal no es consecuencia de que las diferentes culturas, por sí mismas, con independencia unas de otras, hayan llegado por sus propios medios a dicho concepto. Por mucho que se manifieste en diversas formas arquitectónicas, indicaría que su origen es común.

Tenemos una prueba de este «difusionismo primordial» en las diversas expresiones que a lo largo y ancho del mundo tiene el mito de la Torre de Babel. Éste no lo hallamos sólo en el Próximo Oriente (Mesopotamia e Israel), sino también en el Sudeste de Asia (entre los karen de Birmania), en el África subsahariana (entre los luba del Congo, y entre los asu y los pare de Tanzania) y en Norteamérica (entre los choctaw). A este respecto, véase más abajo, en la exposición de los mitos.

A todos estos aspectos hemos de añadir otros que se explicarán más en detalle en la exposición de los mitos (abajo). Por ejemplo, la «montaña sagrada» como único lugar emergido tras el Diluvio, en el que recaló el Noé local; o bien la montaña como «pilar celestial», o como «Montaña Cósmica», asociada al Árbol Cósmico, al Paraíso originario (muchas veces en forma de isla, y por tanto rodeado por el mar), y al Eje-Pilar u Ombligo del Mundo (*omphalós*). La montaña, además de «escalera hacia el Cielo», constituye uno de los extremos del puente que une la Tierra y el Cielo. O bien, es el lugar de origen de las aguas, o de las riquezas (por ejemplo, de los frutos y los alimentos), o de los pueblos (allí estaban las «cuevas primordiales» donde residían los antepasados). Por eso la montaña se alinea con los puntos cardinales, y de ahí la orientación perfecta de las pirámides, que por otro lado es –previsiblemente– consecuencia de un culto uranio o celeste.

Los mitos:

1.1.1. En la antigua Roma al Júpiter local se le rendía culto en la cima de las montañas; en la ciudad de Roma, en el monte Capitolino (A, 95). El barco que transportaba a Deucalión y Pirra recaló en el monte Parnaso, acabado el Diluvio (B, 24) (C, 147) (D, 113) (E, 57) (F, 56). En Grecia los montes eran venerados como residencia de los dioses o de sus dominios: Olimpo, monte Atlas y Jardín de las Hespérides, Parnaso, etc. (C, 69, 448) (D, 304) (F, 63). Zeus nació en una cueva del monte Ida, en Creta (F, 63). En la antigua Creta se erigían santuarios en las cimas de los montes (F, 131). La Diosa Madre cretense era representada, rodeada de plantas y animales salvajes, en la cima de una montaña (F, 437). Según otra versión del mito del Diluvio griego, el barco de Deucalión embarrancó en el monte Orthrys (M).

1.1.2. Atlas fue condenado por los dioses a sostener el Cielo sobre sus hombros por toda la eternidad. Perseo, con la cabeza de la Gorgona, lo convirtió en la montaña homónima (F, 72). Herodoto habla de otro país atlante, en Libia (Norte de África), cuyo monte homónimo constituye el pilar que sostiene el Cielo (F, 72) (G, 98). El *omphalós* de la isla de Delfos está situado en el centro de la Tierra (eje del mundo). Representa la piedra funeral depositada sobre la tumba de la serpiente sagrada Pitón (F, 72).

1.2.1. Los íberos construían túmulos, como el de Mula (Murcia). En Cástulo se construyeron túmulos escalonados, como los que se pueden encontrar asimismo en el Sur de Italia (F, 64). Los santuarios (o ermitas), en Europa, se construyen sobre montículos o sobre montañas (F, 132). Entre los celtas, los Tuatha de Danaan (sus antepasados míticos) habitan en palacios maravillosos bajo tierra, llamados Sidhes, o Sids; éstos –según otra versión– son montículos donde residen las hadas (G, 169) (L) (M). Montsalvat es la montaña del Grial entre los celtas (M).

1.2.2. Los celtas tenían un miedo inveterado a que se cayera el Cielo sobre sus cabezas; y por ello creían que el Cielo se apoyaba sobre la cima de las montañas. Por poner un ejemplo, los picos donde nace el Ródano son llamados «la columna del Sol»; en otras historias se habla de dos pilares del mundo, representados simbólicamente –en una leyenda cristiana– por Brigit y por Patrick; y aún en otros casos, las islas pueden ejercer de «pilares del Cielo» (es el caso de la Isla de la Columna de Plata, en el viaje de Maeldun) (L) (M).

1.3.1. Entre los eslavos, algunas divinidades estaban asociadas a montañas. Es el caso del ruso Perun, cuyo ídolo de madera fue colocado por el príncipe Vladimir en un montículo, ante el palacio de Kiev (en el año 980) (L). Lo mismo puede decirse de la divinidad Dazbor, situado en un montículo en el patio del castillo de Kiev; al lado de este ídolo estaba el de Perun, así como el de otras deidades paganas (L).

1.3.2. «Cuando el huevo sagrado se rompió, los dioses dijeron que las llamas engullirían todos los reinos y el agua subiría y cubriría toda la Tierra. Los dioses deberán correr para salvar el Universo. Las fuerzas de Nav atacaron a los dioses. Una batalla sangrienta empezó. Y los dioses lucharon contra los dioses oscuros durante mucho tiempo. Y los pilares que sostenían las capas altas del Cielo cayeron y la Tierra se mezcló con el Cielo. La muerte se diseminó por doquier en ese día. Así fue como Morena se vengó de los dioses por la ofensa» (Q).

1.4.1. En el Norte de Europa los dioses del Vanir tienen relación con los túmulos funerarios. El de Raknehagen (en Noruega) tiene una altura de quince metros, con 95 metros de diámetro (F, 64). La montaña sagrada entre los germánicos se llama Himingbjör (montaña del Cielo) (F, 65). Entre los lapones y los escandinavos se piensa que los muertos viven en ciertas «montañas santas»; los lapones creen que allí viven felices (K). Entre los lapones y finlandeses, la montaña más sagrada es Rastekaise, en Utsjoki, encima de la cual hay dos grandes piedras (llamadas *Seide*, piedras sagradas). Entre los lapones de Escandinavia, el culto al *Seide* está asociado al culto a la montaña sagrada (nótese los *Sid* de los celtas, en representación de los túmulos de los antiguos dioses) (K).

1.4.2. Entre los germanos, el pilar que sostiene el mundo (Hermensul) es asociado a un antiguo dios celeste: Tiwaz (F, 73) (M). Los lapones sacrificaban a su dios Veralden rade (gobernante del mundo), para que «no cayera el Cielo sobre la Tierra», erigiendo al lado de los altares un árbol partido en dos (de forma natural o artificial), o en ocasiones un alto pilar, llamado «pilar del mundo» (*Veralden tshuold*), para que el dios «apoye el mundo, y lo mantenga en su presente condición». Este árbol es salpicado con sangre del sacrificio (K).

2.1.1. Al Baal cananeo se le rendía culto en las montañas (A, 95). Entre los sumerios, Mashu es la montaña del Sol (B, 191) (F, 42, 62). Ninhursag es la diosa sumeria de la montaña (D, 286) (F, 436, 443). En el antiguo Israel se rendía culto a las montañas: «Yahvé me dijo, en tiempos del rey Josías: ¿No has visto lo que ha hecho el apóstata Israel? Se fue debajo de toda montaña elevada y de todo árbol verde y se prostituyó allí» (Jeremías 3, 6) (F, 55). El término sumerio para *zigurat* (templo escalonado) es *U-Nir* (monte), que se interpreta como «visible desde muy lejos»; en acadio zigurat deriva de *zaqaru*, que significa «lugar alto» (F, 62, 133, 136). A partir de la mitología sumeria, en el principio de los tiempos las aguas primordiales crearon una montaña cósmica, compuesta por el Cielo (An) y la Tierra (Ki). De esta unión nació el dios Enlil: «Sobre la Montaña del Cielo y de la Tierra / An engendró a los annunaki»; «Tu Rey es el Gran Monte, el Padre Enlil... / Los annunaki, los Grandes Dioses, / En esta casa han fijado su morada» (F, 62) (G, 161). En Persia el monte sagrado Harzbutz (o Alburz) se encuentra en el centro de la Tierra y está unido al Cielo por el puente Chinvat; de allí parten cuatro ríos sagrados (F, 64) (M). En Israel Yahvé está ligado a la montaña: «Moisés subió hacia Dios, y Yahvé lo llamó desde la montaña [monte Sinaí, u Horeb]» (Éxodo 19, 3) (F, 65); o bien: «Y sucederá al final de los tiempos: La montaña de Yahvé, con el templo de nuestro Dios, tendrá sus cimientos sobre la cumbre de todas las montañas, y se elevará sobre los collados. Todos los pueblos afluirán hacia ella...» (Isaías 2, 2) (F, 543). Otro nombre de la montaña sagrada en Persia es Hara Berezaiti (montaña de hierro), enclave fundamental de la religión zoroástrica; es considerada la primera montaña del mundo. De este enclave parten aguas consideradas celestiales (F, 65, 129). El «monte Tabor» (y el Gerizim) es el centro del mundo entre los judíos y los samaritanos. El nombre del monte Gerizim es en realidad *Tabur ha-arets*, que significa «el ombligo de la Tierra» (F, 65, 129). Sobre las montañas los dioses se revelan a los profetas: es el caso de Moisés, en el monte Sinaí-Horeb (conocido como el «monte de Dios»), o de Mahoma, en el monte Hira (F, 132). Sobre el monte Moriah, según la tradición, Abraham ofrece en sacrificio a su hijo Isaac a Yahvé (F, 132). En Sumeria se dice del Ekur (literalmente, «casa montaña»), la tierra de los dioses, que es un monte alto (F, 132). Isaías denominaba la ciudad de Jerusalén como Ariel, que derivaría de *har* (montaña) y de El (Dios); así tenemos, «montaña de Dios» (F, 440). En Ras Shamra (Canaán) la diosa Astarté es llamada «Dama de la Montaña» (F, 443). Cibeles es conocida como la Dama del monte Ida (Cibeles deriva de *gebal*, «montaña») (F, 440) (G, 459). La imagen de la Diosa Madre, según James Frazer, consiste en un cono blanco o en una pirámide, como es el caso del emblema de Astarté en Biblos o de la Artemis de Perga; también se han encontrado piedras cónicas en Chipre y en los templos fenicios de Malta (F, 443). Yahvé es conocido en la Biblia como El Sadday; esta expresión procede del acadio *sadu* (monte), por lo que podría traducirse como «Dios de la montaña» (F, 548). La Biblia, implícitamente, reconoce la función de «escalera del Cielo» que asume el zigurat. Así, en Génesis 11, 4 se dice, al hablar de la Torre de Babel: «Edifiquémonos una ciudad y una torre cuya cima llegue hasta el Cielo». Merece la pena destacar que en este párrafo hallamos dos de los grandes símbolos universales: el de la «montaña sagrada» y el de la «escalera hacia el Cielo», que se repiten una y otra vez entre numerosas culturas de todo el mundo (F, 135, 483). En el mito sumerio-babilonio existe una versión de la construcción de la llamada «torre de Babel», así como de la «confusión del lenguaje». Según

Beroso (versión recogida por Abideno): «Dicen que los primeros habitantes de la tierra, vanagloriándose de su energía y estatura, y despreciando a los dioses, quisieron levantar una torre cuya cima llegase al cielo, donde ahora se encuentra Babilonia; pero cuando se aproximaba al cielo, los vientos ayudaron a los dioses y derribaron la obra sobre sus artífices. Y se dice que sus ruinas están en Babilonia, y los dioses introdujeron una diversidad de lenguas entre los hombres que hasta entonces habían hablado el mismo lenguaje... El lugar donde edificaron la torre se llama ahora Babilonia, debido a la confusión de lenguas, porque los hebreos llaman Babel a la confusión» (F, 24). Los hebreos denominan como *merom* a un lugar alto, o al Cielo; nótese el egipcio *mer* (pirámide) y al Meru hindú y budista (G, 187). Algunos teóricos dicen que Yahvé representaba originalmente un «dios de los volcanes», llamado Yah (de ahí *Hallelujah*, «adoremos a Yah»), identificado con un monte o volcán activo (de ahí su carácter «tonante», como «columna de nube» o «columna de fuego» de Éxodo 17, 20-21, o 19, 16-18) (F, 545). Ello justificaría los epítetos *El Sadday* (Dios de la Montaña) o bien *El Olam* (Dios del tiempo antiguo). ¿Acaso el bíblico Yahveh deriva de la actual isla de Java? (Véase más abajo) (F, 548). Nisu es el nombre de la montaña donde embarrancó Utnapishtim con su barco, tras el Diluvio (M). El monte Qaf es famoso entre los árabes, pues es residencia del ave Roc, de los gigantes y de los *djinn* (duendes). Se halla en el lugar más lejano del Océano que rodea el mundo (M). El monte Zafon era sagrado entre los cananeos; pues es el lugar donde fue enterrado el dios Baal (M). Noé encalló con su barco en el monte Ararat, tras el Diluvio (M). En Armenia el monte Rowandiz es por un lado un pilar del Cielo y por otro la casa de los dioses, donde Xithruthros encalló con su arca al fin del Diluvio (M).

2.1.2. En Babilonia, sólidos pilares separan el Cielo de la Tierra, una vez que Marduk los ha construido con el cuerpo de Tiamat (las aguas primordiales): «Él [Marduk] fijó sólidos pilares entre el Cielo y la Tierra» (Enuma Elish) (F, 43, 71). En el templo de Melqart, en Tiro, según Herodoto (libro II, párrafo 44), se alzaban dos pilares: «Uno de oro acendrado, y otro de piedra esmeralda» (F, 74). En el templo de Jerusalén había dos pilares en el pórtico, llamados respectivamente Jaquín y Boaz (F, 79). La Biblia condena los pilares: «No os fabricaréis ídolos ni erigiréis estatuas, ni estelas, ni pondréis en vuestra tierra monolitos, con el fin de adorarlos; porque yo soy el Señor, vuestro Dios» (Levítico 26, 1) (F, 79). En Génesis 18 se relaciona al pilar con una «escalera hacia el cielo», por el que suben y bajan ángeles: se trata de Bethel (casa del dios El), que habría dado nombre a los «betilos» (F, 80). En la Biblia se mencionan las «cuatro columnas del Cielo» (Job 26, 11) (G, 213).

2.2.1. El monte Meru (Mahameru, Sumeru, o Sineru) es la montaña sagrada de la India: «La montaña Meru es considerada como muy sagrada, y se cree que es lugar de residencia de los dioses» (Linga Purana). Allí se ubica la ciudad dorada de Brahma (C, 98, 387) (D, 74) (F, 129) (G, 141) (R). Meru se apoya sobre la serpiente Vasuki. Encima se encuentra el Jardín de Brahma. Meru está rodeado por el río Ganges, que simboliza la Vía Láctea. Encima se sitúa la estrella polar (pues es el centro del mundo) (F, 63). En Sri Lanka (Ceilán) el dios Ravana, señor de los *yakhsas* (demonios), identificado con el Sol, está asociado a la montaña. Según la tradición, Buda predicó a Ravana en la cima del monte Sumanakutu (Sumana sería otro nombre, budista, de Ravana) (F, 64). El dios hindú Shiva es llamado Girisa, que significa «señor de la montaña»; su morada está en el monte Kailasa, y tiene santuarios en las montañas de todo el subcontinente indio. Su esposa, Parvati, es llamada «hija de la montaña» (F, 132) (R). El término sánscrito *stupa* (en alusión a sus templos escalonados) significa «torre», o «montaña». Su origen es muy antiguo: En Mohenjo Daro (civilización del Indo) se ha encontrado una *stupa* (F, 137). En la montaña Malaya moraba Manu (el Noé hindú) antes del Diluvio (G, 174). El monte Himavat, según la tradición hindú, es el lugar donde recaló el barco de Manu tras el Diluvio (M). Sumanakuta es la montaña sagrada de Sri Lanka, también llamada

Pico de Adán (M). Himavat es el rey de las montañas, y padre de Parvati, esposa de Shiva (R).

2.2.2. Tras matar a Ahi (la serpiente que había tragado el agua, provocando una sequía universal), Indra creó un nuevo Universo separando el Cielo y la Tierra con pilares de oro (C, 291) (F, 73). A Vishnú se le suele identificar con el pilar cósmico, en el centro del Universo, que sostiene los cielos (F, 73). Arunashala, en India, es el «país del pilar»; es el único lugar que permaneció intacto tras el Diluvio (G, 172). En el Rig Veda se dice que el Cielo es sostenido mediante «pilares inquebrantables» (G, 213).

2.3.1. Penglai es la montaña sagrada de China; allí viven los inmortales (los Xian) (C, 478) (R). En China, la materia primordial, llamada Hun Dun, vive en la Montaña del Cielo del Oeste (F, 63). En toda población china hay un montículo sagrado que ejerce la función de «eje del mundo» (F, 63). El monte Kun Lun es la montaña sagrada por excelencia de China. Es representado —según Jean Chevalier— por una pagoda de nueve pisos. Allí reside, según algunas versiones, la Reina Madre del Oeste (Xi Wang Mu), y crecen los melocotones de la inmortalidad (F, 63, 129) (R). En la región de Xi'an, en China, existen numerosas pirámides; algunas se estima que tienen más de 4.000 años de antigüedad. Suelen ser de barro o grava, y tienen la cúspide plana (véase el mito del monte Sumeru en Siberia) (F, 137). En el tratado budista chino titulado *Relación del Mundo del Oeste* (Ta-T'ang-Hsi-Yu-Chi), compilado durante la dinastía T'ang (618-907 d.C.), se dice: «La montaña llamada Sumeru se sitúa en medio del gran mar, firmemente fijada en un círculo de oro, alrededor del cual el Sol y la Luna orbitan... Es la residencia de los dioses» (F, 279).

2.3.2. En China, el gigante Gong Gong destruye el mundo. La Diosa Madre Nu Gua lo resuelve y coloca los cuatro pilares del Cielo con las patas de una tortuga gigante (B, 361). El mito chino afirma que originalmente el ser humano vivió en cuevas, en estado de salvajismo, hasta que un buen día construyó «la columna»; entonces todo cambió, pues la columna introduce, en este estado de barbarie, un elemento ordenador (F, 73). El soberano es simbolizado como «viga y soporte» de la sociedad (F, 73). Kun Lun, según la tradición china, constituye un pilar del Cielo, aunque también es identificado como una puerta o escalera celestial (F, 130). El Diluvio sucede porque el gigante Gong Gong derriba un pilar del Cielo (el monte Buzhou) (G, 148).

2.4.1. Fujiyama (montaña inmortal) es la montaña sagrada del Japón; es dispensadora del «agua de la vida», escalera hacia el Cielo y centro del mundo. Su cima es considerada el altar supremo del Sol. Fuji San es un espíritu sagrado (*kami*) de la montaña y un símbolo poderoso del Japón (C, 202) (I). Los altares coreanos llamados *sanshin-gak* están dedicados al dios de la montaña Tan'gun; San Shin es asimismo el dios de las montañas, representado como un hombre viejo con barba blanca, en compañía de un tigre (usado como mensajero) (E, 202) (M). En Corea el árbol del mundo y la montaña cósmica son los vínculos entre la Tierra y el Cielo. Tan'Gun (hijo del rey del Cielo) bajó a la Tierra por el árbol del mundo (árbol sagrado del sándalo) situado en la montaña cósmica (Montaña Blanca). Instruyó a los humanos en agricultura, medicina, leyes y moral (F, 53, 64). También en Japón existen pirámides, como la de Ashitake (F, 138). En la cultura taoísta de origen chino, en Japón, se dice que Horaizan (nombre japonés para el monte Penglai) tiene tres montañas; en la más alta de ellas (Horai) crece el Árbol de la Vida, que tiene ramas de oro y raíces de plata. En él crecen gemas, en lugar de hojas y frutos. En dicha isla crecían las plantas de la inmortalidad (I). En Japón se dice que las montañas alojan *kami*, o dioses, asociados con ella; de hecho, representarían una manifestación o extensión del dios (*kami*), del modo que el cuerpo humano aloja un alma (I). Es en el Monte Kagu, en la tradición japonesa, donde crece el árbol sagrado Sakaki (M). En Japón, como en Corea (véase más arriba) seres celestiales descendían a la Tierra; en este caso, al monte Kirishima (M). En Japón, los Shi Tenno (los guardianes de los puntos cardinales) residían en el monte Mandara (M).

En Japón, el monte Takachichi es el lugar donde el Puente del Cielo llega a la Tierra (véase, arriba, el puente Chinvat entre los persas) (M).

2.4.2. En Corea, en un principio, la Tierra y el Cielo estaban juntos. Miruk los separó poniendo cuatro pilares de cobre en las esquinas del mundo (F, 73). Según la tradición Shinto del Japón, el pilar del Cielo se sitúa en la isla Onokoro, después de que Izanagi e Izanami (dioses creadores) sumergieran su lanza mágica en la tierra (I).

2.5.1. Los ngaju de Kalimantan dicen que fueron creados a partir del Árbol de la Vida por Tambarinang, el pájaro de la Montaña de Oro (F, 64). En Indonesia algunos volcanes son considerados «montañas vivientes», y reciben culto como residencia de algunos dioses hindúes: Shiva (señor de las montañas) y Brahma (identificado con el fuego subterráneo). El templo más importante del Sudeste de Asia, Borobudur (en Java), incluye un montículo natural en su interior, y una enorme *stupa* de piedra (F, 129). En el conjunto de Angkor (Camboya) abundan las pirámides escalonadas (F, 129). Los templos de Bali son llamados *merus*, en alusión a la montaña sagrada Meru (F, 129). Entre Semarang (Semar, Samara) y el templo de Borobudur encontramos la ciudad de Temanggung («monte de Temán», pues *gunung* es «montaña» en indonesio), al pie de los volcanes Sumbing y Sundoro; el hecho más notable es que en Habacuc 3, 3 podemos leer lo siguiente: «Dios vendrá de Temán, y el santo del monte Farán. Su gloria cubrió los cielos, y la tierra está llena de sus alabanzas». Temán era un enclave del sur de Idumea (posiblemente Tawilan, en la antigua Edom), llamado «la tierra de los hijos del Este». Estaba dividido por los montes de Parán y por la llanura de Araba. ¿Podría ser —acaso— Temanggung (la montaña de Temán) aquella a la que se refiere Habacuc? Significativamente, no muy lejos de la isla de Java, en el mar de Java, en línea recta desde Temanggung, encontramos la isla de Parang. ¿Acaso el bíblico Yahveh deriva de Java? (F, 543) (G, 187). Cuando los dioses huyeron de Java para escapar del Islam, se instalaron en el monte Agung, en la isla de Bali (M). Los karen de Birmania dicen que en tiempos de Pan-dan, el pueblo se propuso construir una pagoda que llegase al Cielo; cuando estaba a medias, Dios confundió el lenguaje y el pueblo se dispersó (N, 371).

2.5.2. Entre los batak de Sumatra se dice que el dios creador Batara Guru colocó un pilar de hierro para apoyar el mundo (T).

2.6.1. En Mongolia el trono del dios celeste uroaltaico se halla en la cúspide de una montaña cósmica. Este dios supremo (creador del Cielo y la Tierra) tiene carácter civilizador (F, 64). Entre los mongoles, los buriatos y los calmucos la montaña sagrada recibe el nombre de Sumbur, Sumur o Sumer, lo que nos permite relacionarla con el Meru o Sumeru hindú; sobre ella se encuentra suspendida la estrella polar (es un centro del mundo) (F, 64, 130). Entre los siberianos, se piensa que los espíritus de los muertos habitan en «montañas sagradas» (K). En la mayor parte de los pueblos de Asia Central existen historias de una «montaña del mundo» poderosa, conocida entre los mongoles y los calmucos como Sumur o Sumer, y entre los buriatos como Sumbur; constituye el centro del mundo (K). Sumeru es descrita como una pirámide ligeramente plana en su cima; sus lados se encaran a los cuatro puntos cardinales, y tienen diferentes colores (azul, rojo, amarillo y blanco). Entre los calmucos se cree que de esta gran montaña central surgen cuatro ríos, en dirección a los cuatro puntos cardinales (K). Los chamanes duar de Mongolia denominan a su conocimiento sagrado, la sabiduría ancestral, el saber de la Tradición, con el nombre de *jawa.* Nótese (más arriba) que asimismo denominan a su montaña sagrada como Sumer. ¿Es acaso Java, en Indonesia, el origen de su conocimiento sagrado ancestral? (U).

2.6.2. Entre los samoyedos siberianos se cree que ciertos pilares (piedras enhiestas) en algunos picos de los Urales sostienen el Universo (F, 74). Los yakutos hablan del «árbol de hierro», y los tártaros de Abakan refieren en un poema «el blanco abedul de siete ramas, en una montaña de hierro en el centro de la Tierra». En ambos casos se

tratarían de columnas del Cielo, situadas bajo la estrella polar, en la montaña-eje del mundo (K).

3.1.1. El monte sagrado de los aborígenes australianos es Uluru; allí —dicen— tuvo lugar una batalla entre pueblos-serpiente (los woma y los kunia) (C, 631) (M).

3.2.1. En la isla melanesia de Tanna (Vanuatu) encontramos la leyenda de Yasur («hombre viejo», en la lengua del lugar). Yasur es un volcán, y al mismo tiempo una divinidad creadora, de una fabulosa antigüedad. Significativamente, tanto Tanna como Yasur son términos de uso común en Israel: *tana* significa «cantar, alabar» en lengua hebrea, y *Yasur* es un gentilicio muy usual en esa lengua (y un distrito de Gaza) (F, 545). Según los habitantes de la Nueva Guinea británica, los supervivientes del Diluvio se concentraron en la cima del monte Tauaga (T).

3.2.2. En las islas Chatham, la elevación de los cielos la perpetuó un ser llamado *Heaven-Propper* (en inglés). Lo levantó sobre diez pilares, colocados uno encima del otro (P, 35).

3.3.1. Pele (o Pay-Lay, o Pere en Tahití) es la diosa de los volcanes y del fuego. Nació en una isla mítica (Kahiki) y huyó de su tierra originaria para fundar Hawaii. Es caracterizada por su vara (representación del pilar, o bien del árbol mítico), de nombre *pa'oa*, y por la danza tradicional (*hula*). Finalmente se instaló en el volcán Ki-laue-a, un activo cráter de Mauna Loa (montaña larga) (J). En la Polinesia las pirámides (o plataformas) reciben el nombre de *marae*, o de *ahu* (G, 424).

3.3.2. En Tahití se dice que Ta'aroa separó la Tierra del Cielo y colocó pilares para apoyar este último, de forma que el espacio (Atea) pudiera ser extendido (J). En Samoa dicen que los dioses del Cielo, Ilu (nótese el El o Ilu semítico) y Mamoa, crearon el Cielo, y que el dios del mar, Tagaloa, puso rocas para apoyarlo (M).

4.1.1. El dios creador egipcio Atum, según la cosmogonía de Heliópolis, surgió de Nun (las aguas primordiales) en la forma de una colina, o sobre una colina. Esta colina primordial tenía los lados en forma de escalones ascendentes (lo que habría influido en la forma de las pirámides) (F, 63). En Hermópolis existía un estanque conocido como el «lago de los dos cuchillos», que simbolizaba a Nun. En medio del lago había una isla (la «isla de las llamas»), con un pequeño promontorio sobre el cual se afirmaba que había aparecido la primera luz (F, 63) (G, 155). Los egipcios construían sus pirámides con una clara idea de que éstas eran montañas sagradas y escaleras hacia el Cielo. En la pirámide de Unas (último soberano egipcio de la V dinastía) aparece la siguiente inscripción: «Te construiremos una rampa para que por ella puedas ascender al Cielo» (F, 67). Los obeliscos (llamados *tejen*) tienen un marcado carácter solar; sobre ellos se representaba la colina primordial en forma de una pequeña pirámide (llamada *benben*). Curiosamente, el origen etimológico de la palabra griega *obeliskos* (jabalina) coincide con un símbolo solar japonés: el *hiboko*, la «lanza del Sol» (F, 72). A Isis se la llamaba «señora de la Montaña de Occidente» (G, 75). Los egipcios llamaban a su país *To-Mera*: «la tierra de Mer», que es lo mismo que decir «tierra de la pirámide», o «tierra de la montaña sagrada» (G, 186). Manu era la montaña (o pilar) de la puesta del Sol, o del Oeste, entre los egipcios (G, 244). Osiris nació en el monte Nisa. Nótese que Dionisos —según Plinio— nació en Nisa (o Nysa), en la India, en el muslo (*meros*) de Jove (¿Java?). Por otro lado, Nisu es el nombre de la montaña donde embarrancó Utnapishtim, tras el Diluvio (véase arriba) (G, 96) (M).

4.1.2. Los egipcios consideraban que en cuatro puntos de la Tierra (en desiertos y en los mares) cuatro pilares, inamovibles y eternos, sostenían la bóveda de los Cielos. Uno de ellos era Keftiu (¿Creta?) (F, 72). El Atlas egipcio es Shu, que separa Nut (el Cielo) de Geb (la Tierra) (G, 213). Los pilares en los cuatro puntos cardinales, entre los egipcios, son llamados «pilares de Shu» (G, 213). Atum creó el mundo, separó el Cielo de la Tierra, y para sostenerlos colocó los cuatro pilares en cada una de sus esquinas (M).

4.2.1. Entre los galla de Etiopía, el rey sacrifica encima de una montaña (A, 21). Para los masái, el monte Kilimanjaro es la «casa del dios» (F, 131). Los kikuyu adoran al dios creador

Ngai, que según su tradición vive en el monte Kenia y en otros montes circundantes (F, 131). Entre los san de Bostwana, se cree que los montes Tsodilo constituyen el emplazamiento sagrado de la primera creación; en el más sagrado de estos montes (el monte Macho), según la leyenda, el Creador se arrodilló después de crear el mundo. En esos tiempos las piedras eran blandas, y sus rodillas han quedado impresas en la roca (H). Los san dicen que las montañas son los lugares de descanso de los espíritus de los muertos; algunos dioses de los san viven en cavernas del monte Hembra, desde donde gobiernan el mundo (H). Entre los luba del Congo, se dice que la gente construyó una alta torre que alcanzó los cielos; entonces los constructores hicieron sonar tambores y flautas. El dios Kalumba se enojó y destruyó la torre, de forma que ningún humano pudiera volver a alcanzar el Cielo (H). En una leyenda parecida, entre los asu y los pare de Tanzania, las gentes intentaron llegar al dios del Cielo, Kiumbe, construyendo una torre; nuevamente, el dios se enfadó: provocó una hambruna, y todo el mundo murió excepto un chico y una chica, que se convirtieron en los antepasados de una nueva raza humana (H).

4.2.2. En la cosmogonía fon, pueblo de África Occidental, Da (el primer ser humano) erige los cuatro pilares que sostienen el Cielo (F, 73). Entre los bantús de Kenia, el dios Wele apoyó el Cielo con cuatro pilares (F, 73). Entre los dogon de Burkina Faso y de Mali, se cree que el Cielo se sostiene sobre un pilar-eje del mundo llamado Poste de la Casa de Amma; el Cielo sería el tejado de la Casa de Amma (H).

5.1.1. Entre los yekuana, las casas redondas son consideradas un microcosmos del Universo, asociado a las montañas, que a su vez son consideradas «casas de los espíritus» (F, 64). Entre los taíno del Caribe su montaña sagrada es Cauta, en la región de Caonao, que se sitúa en el centro del Universo; de dos cuevas (Cacibajagua y Amayauna) salieron los primeros pobladores de la isla (M) (O). Paria es una montaña sagrada del Caribe (M).

5.1.2. Entre los yekuana el pilar central de la cabaña comunitaria recrea el pilar mítico que une la Vía Láctea con la Tierra; ejerce de eje del mundo (O).

5.2.1. En la tradición del pueblo papago del Arizona aparece un héroe civilizador, llamado Montezuma (no confundir con el Montezuma azteca), que enseñó al pueblo a cultivar el maíz. En este relato encontramos también alusiones a un Paraíso originario, a un Diluvio, a la construcción de una torre que llegaba al cielo, y a la dispersión de los pueblos y de las lenguas (F, 178). El monte Baker (Kobath), montaña sagrada de la tribu skagit, fue —junto con el Ranier, o Takobah— el único que no fue totalmente sumergido por el Diluvio (M). Los montes San Francisco, San Juan y Shasta son montañas sagradas entre las tribus indígenas de Norteamérica; los dos primeros entre los navajo, y el último entre las tribus del Noroeste (M). Entre los choctaw existe un mito con reminiscencias del relato bíblico de la Torre de Babel: al principio sólo existía una raza, la choctaw, realizada por el Creador con arcilla amarilla; eran curiosos, y querían saber qué había en el Cielo, por lo que decidieron construir una torre. Tras tres intentos infructuosos, finalmente toda la estructura se derrumbó, y al final los constructores se dieron cuenta de que hablaban lenguas distintas; todos aquellos que hablaban choctaw se quedaron, y el resto se dispersó (S). En la zona del río Colorado, Avikwame es una montaña sagrada (S). Entre los kiowa, Devil's Tower es la «montaña sagrada». Su nombre aborigen es *Tso-aa* («árbol-roca») (S).

5.2.2. Entre los kato de California, Nagaitcho levantó el Cielo desde el Océano Primordial, y lo sostuvo con cuatro pilares (uno en cada punto cardinal); posteriormente, con ayuda de búfalo, creó el mundo con los trozos de barro que saltaban del fondo del mar mientras éste caminaba. Finalmente lo dotó de vegetación y criaturas (C, 404).

5.3.1. Los aztecas dicen que sus ancestros emergieron de Chicomoztoc, la montaña de las siete cuevas, un emplazamiento de génesis cósmica para muchos pueblos de Centroamérica (descendientes de los chichimecas). Según otra versión, provendrían

de la mítica isla de Aztlán, pero como ésta tenía una montaña en el centro, ambas leyendas pueden ser concordantes (F, 62). Los aztecas consideraban el Gran Templo de Tenochtitlán una «montaña cósmica», que simbolizaba el agua y la fertilidad (F, 63). Los mayas construían pirámides escalonadas, con sus niveles superiores pintados de azul para simbolizar el agua que cae del cielo, y los inferiores recubiertos de barro para representar la tierra mojada (F, 63). Los templos aztecas (*teocallis*, literalmente «casas de dios») representan las montañas sagradas (E, 290). Sobre las pirámides, los nativos americanos ofrecían sus sacrificios humanos a los dioses (F, 132). La tradición azteca habla del monte Tonacatepetl («montaña del sustento») como del lugar de origen del maíz (F, 176) (S). Entre los mayas quiché (Popol Vuh) se dice que el maíz fue encontrado por sus antecesores en el llamado «cerro del alimento» (Paxil) (G, 322). El monte Nohiako era sagrado entre los aztecas (M). Entre los aztecas Catzitepulz, Chapultepec o Popocatépetl son montañas sagradas (M). Hacavitz es una montaña sagrada entre los mayas (M).

5.3.2. Entre los aztecas es común la figura del Atlas que sostiene la bóveda de los Cielos, como muestra una escultura del período tolteca encontrada en Tula, o sus atlantes de 4,6 metros de altura encima de la Pirámide de la Estrella de la Mañana (F, 71). Los aztecas hablaban de cuatro pilares que apoyan el Cielo, uno de los cuales es la serpiente de los cuchillos de obsidiana (F, 72). Entre los mayas existía también esta figura mitológica, como indican los atlantes de Chichén Itzá (F, 72). Entre los mayas, cuatro Bacabes (también dioses de los vientos, hijos del dios supremo Itzamná) sostenían la bóveda celeste (F, 72) (S). Los dioses Quetzalcoatl y Tezcatlipoca se convirtieron en árboles para sustentar el Cielo (S). Xiuhtecuhtli, también llamado Huehueteotl, llamado «el Antiguo», era considerado como un gran pilar del mundo. Se le describe como un hombre viejo y barbudo sosteniendo un gran brasero encima de su cabeza, para quemar incienso (S).

5.4.1. En Perú y los países andinos los *achachilas* son espíritus de las montañas sagradas. Dichas montañas (sagradas) son veneradas como *huacas* (lugares sagrados) y como *apus* (literalmente «señor»), y se las consideraba residencia de los dioses. En su honor se realizaban procesiones sagradas, y se sacrificaban *capacochas* (niños) (F, 130) (S). En el mito de la fundación del Estado inca, la montaña Tambo Toco juega un papel especial. En dicha montaña se hallaba una cueva llamada Maras Toco, de la que procedía una tribu aliada de los incas: los mara (F, 130). La tradición incaica alude al monte Tambo Toco («casa de la ventana») como fuente del maíz, así como de los fundadores del Imperio Inca: Manco Capac y Mama Ocllo (F, 176) (S). El monte Ilanyau, el monte Illampu, y el monte Illimani son montañas sagradas en Bolivia (M). Huana Cauri es una montaña sagrada de los incas (M). En Perú el monte Lamallaka es sagrado para los quechuas (M). El volcán Cotopaxi es sagrado en Sudamérica (M). El monte Mururata es importante en la mitología de los aymara de Bolivia (M). Como en otras partes del mundo, en los Andes se construyen montañas artificiales; entre ellas los *huaca* mochicas del Sol y de la Luna (S). Pariacaca es un *huaca* sagrado de la región de Huarochiri (Perú central) (S).

5.4.2. Los indios barasona del Amazonas afirman que las montañas sostienen el Cielo (F, 74) (M). Los incas pensaban que el mundo se sostenía con pilares que emergían del lago Guayacan (M). Capac Usnu, situado en el Coricancha de Cuzco, era literalmente el «ombligo del mundo»; es el más importante de los *huacas* (lugares sagrados). Incluye un pilar, que sirve como visor de observaciones astronómicas (S).

SÍMBOLO: PÁJARO-ALMA

Véase la Tabla 18 y el Mapa 18.

Bibliografía:

A: James George Frazer. *La rama dorada*. Fondo de Cultura Económica, 2019. **B**: Donna Rosenberg. *World Mythology*. NTC Publishing, 1994. **C**: Kenneth McLeish. *Myths and Legends of the World*. Bloomsbury, 1998. **D**: Nadia Julien. *Enciclopedia de los mitos*. Robin Book, 1997. **E**: Arthur Cotterell (coordinador). *Encyclopedia of World Mythology*. Parragon, 1999. **F**: José Luis Espejo. *Los hijos del Edén*. Ediciones B, 2010. **G**: José Luis Espejo. *Ecos de la Atlántida*. Editorial Base, 2018. **H**: Patricia Ann Lynch. *African Mythology A to Z*. Facts on File, 2004. **I**: Jeremy Roberts. *Japanese Mythology A to Z*. Chelsea House, 2010. **J**: Robert D. Craig. *Handbook of Polynesian Mythology*. Abc-Clio, 2004. **K**: Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Uno Holmberg: Volumen III. *Fino-Ugrit, Siberian*. Cooper Square Publishers, 1964. **L**: Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Arnott McCulloch; Jan Machal: Volumen III. *Celtic, Slavic*. Cooper Square Publishers, 1964. **M**: J.A. Coleman. *The Dictionary of Mythology*. Arcturus, 2007. **N:** Stephen Oppenheimer. *Eden in the East*. Phoenix, 1998. **O:** Alessandra F. Caputo Jaffé. «Continuidad y cambio en el arte indígena de Venezuela». *Tesis doctoral. Universitat Pompeu Fabra*, 2013. **P:** Arthur Cotterell. *The Encyclopedia of Mythology (Norse, Greek & Roman, Celtic)*. Anness, 2001. **Q:** Rachel Storm. *The Encyclopedia of Eastern Mythology*. Anness, 1999. **R:** David M. Jones; Brian L. Molyneaux. *The Mythology of the Americas*. Anness, 2001. **S:** Louis Charbonneau-Lassay. *Le bestiaire du Christ*. Albin Michel, 2006.

Pájaro-alma	EUROPA				ASIA						OCEANÍA			ÁFRICA		AMÉRICA			
	SUR 1-1	OESTE 1-2	ESTE 1-3	NORTE 1-4	PROX. ORIENTE 2-1	INDIA CEILÁN 2-2	CHINA TÍBET 2-3	JAPÓN COREA 2-4	SUDESTE ASIA 2-5	SIBERIA ÁRTICO 2-6	AUSTRALIA 3-1	MELANESIA 3-2	POLINESIA MICRONESIA 3-3	EGIPTO 4-1	ÁFRICA SUBSAH. 4-2	CARIBE 5-1	NORTE-AMÉRICA 5-2	CENTRO-AMÉRICA 5-3	SUD-AMÉRICA 5-4
1. Pájaro-alma	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Temas principales:

Pájaro-alma: (1-1), (1-2), (1-3), (1-4), (2-1), (2-2), (2-3), (2-4), (2-5), (2-6), (3-1), (3-2), (3-3), (4-1), (4-2), (5-1), (5-2), (5-3), (5-4).

Análisis:

El pájaro, como otros arquetipos (la serpiente, la montaña, el árbol, el huevo o el toro) es un «símbolo natural», que alude a determinadas potencias de la Naturaleza. Por ello éste, como otros símbolos «naturales», suele constituir una «imagen ancestral», ligada a los niveles más primitivos de nuestra existencia como especie. Su supervivencia hasta el día de hoy es un ejemplo claro de la persistencia de la memoria en las sociedades tradicionales (en menor medida, también en las modernas: es el caso del «pájaro encima del poste», del «huevo de Pascua» o del «árbol de Navidad»). Este aspecto es importante: en lo que se refiere al pájaro como «animal sagrado», su universalidad reside en que no se circunscribe a un área determinada del planeta, como sucede con el coyote o el cuervo en Norteamérica, con el jaguar en Centro y Sudamérica, con la tortuga en Extremo Oriente... Estos animales, si bien son muy comunes, no tienen el carácter universal que se le atribuye al pájaro; ya sea en el *folklore*, en las prácticas totémicas o en el simbolismo de las religiones regladas, como en las prácticas chamánicas (entre siberianos, esquimales, o nativos norteamericanos, por poner algunos ejemplos), en las cuales los chamanes u «hombres-medicina» literalmente «vuelan» –transformados en aves– hacia el mundo de los espíritus. Por otro lado, tanto la serpiente como el pájaro son símbolos «primigenios». Es decir, de un modo u otro tienen un papel importantísimo en los mitos de la creación del mundo. Otros animales cumplen papeles más secundarios, o «pintorescos» (véase más arriba). Podemos empezar a sospechar la existencia de fenómenos de «difusión cultural» cuando dichos símbolos primigenios se presentan de forma combinada: es el caso del dragón, mezcla de los símbolos «simples» del pájaro y de la serpiente (el primero alusivo a lo celestial, y el segundo a lo terrenal).

El pájaro suele representar, en los mitos universales, las fuerzas del bien. La serpiente, las fuerzas del mal (aunque también –como se verá– puede tener connotaciones benéficas). El pájaro está asociado al Cielo, y la serpiente a la Tierra (o aun más, al submundo). Según Mircea Eliade, la lucha entre el pájaro y la serpiente –tal como es expresada en la oposición hindú entre Garuda y el *naga* (la serpiente), o en el mito azteca de la fundación de Tenochtitlán (aunque en este caso la serpiente puede ser un añadido posterior)– es un mitema cosmológico que representa el combate entre la luz y las tinieblas; o lo que es lo mismo: entre el Sol y lo subterráneo. Eso es lo que opina asimismo Jean Chevalier (*Diccionario de los símbolos*). Y añade: el pájaro es sinónimo del presagio y del mensaje desde el Cielo. También representa el alma escapando del cuerpo, o solamente el subconsciente (durante los sueños). Algunos dibujos prehistóricos de «hombres-pájaro» se han interpretado en este sentido: como el vuelo del alma, o como el vuelo extático del chamán. En definitiva, el ave se opone a la serpiente como el mundo celeste al mundo terreno. El pájaro simboliza los estados espirituales, los ángeles, o los estados superiores del ser, puesto que los dioses son seres voladores, y por ello las aves (o el símbolo que las representan, las alas) son un emblema de la libertad divina, situada al margen de las contingencias terrenales: «En la mayoría de las religiones arcaicas, el vuelo significa el acceso a un modo de ser sobrehumano (Dios, mago, espíritu)» (Mircea Eliade: *Lo sagrado y lo profano*, página 148). No en vano Hermes lleva alas en sus talones, y Ahura

Mazda (el dios bueno persa) es representado con las alas de un águila. Tanto Belerofonte como Perseo, héroes «matadores de monstruos», cabalgan un mismo caballo alado (Pegaso, hoy asterizado en la constelación del mismo nombre).

El pájaro suele estar ligado al Árbol del Mundo, y ocupa un nido (al que asciende el chamán mediante el éxtasis o la iluminación). El nido del ave en el Árbol del Mundo es casi inaccesible, y está escondido en lo más alto de su copa; simbólicamente representa el Paraíso. Si bien en ocasiones el alma está enjaulada, y no se libera hasta que el cuerpo muere; el ave es el vehículo que la transporta (al Cielo, al submundo o ultramundo, o hacia otro cuerpo). La propia alma es representada como un ave, que migra de cuerpo en cuerpo, o se dirige en un vuelo final hacia el nido, en las ramas superiores del Árbol del Mundo, donde encontrará la paz. El ave, icono del alma, ejerce —pues— el papel de *psicopompo*, o intermediario entre la Tierra y el Cielo (o el ultramundo, o el submundo). Cirlot (*Diccionario de símbolos*) abunda en lo dicho más arriba, y remarca que todo ser alado es un símbolo de espiritualidad. El pájaro representa los estados superiores del ser, que los egipcios llamaron *ba* (el alma). Éste vuela como un pájaro desde el cuerpo tras la muerte. Cirlot opina a su vez que el antagonismo con la serpiente no tiene carácter moral, sino el de la mera antítesis de contrarios. En América, la unión de águila y serpiente en la serpiente emplumada supone la «sublimación» del ofidio (véase más abajo el uso alquímico de este término).

En definitiva, el pájaro encarna el bien, lo celestial y numinoso, frente a lo terrenal (o «*ctónico*») y al mal que —convencionalmente— simboliza la serpiente. Por ello el enfrentamiento entre ambos animales representa, no tanto la lucha entre el bien y el mal, como la contradicción de contrarios dentro de la unidad (idea expresada por símbolos como la androginia o el dragón). Como hemos visto más arriba, el pájaro ha sido asociado asimismo al árbol, en el que habita la serpiente o el dragón, y del que mana, fluye o cuelga el agua de la vida, el elixir, o el fruto de la inmortalidad (respectivamente). También está ligado al huevo, como es natural. En numerosas culturas se piensa que el mundo fue creado a partir de un Huevo Cósmico; y entre ellas, algunas sostienen que este huevo fue «puesto» por un pájaro celestial en las aguas primordiales (véase el símbolo «Océano creador»).

Louis Charbonneau-Lassay, en su emblemático libro *Le bestiaire du Christ*, dedica una gran atención a este símbolo primario de la simbología pagana y cristiana. Literalmente escribe: «*Christus est avis*... El Cristo es un ave. Adopta ciertamente, en la emblemática cristiana, las figuras de la paloma, del pelícano, del Fénix, del cisne, del ibis, de la grulla, de la cigüeña...» (página 71). ¿Qué mejor representación del Salvador que el Ser que encarna en sí lo celestial y lo numinoso? Algunos de estos símbolos los encontraremos más abajo, en el desarrollo de los mitos. Sea como sea, dicho autor le dedica una atención especial al águila (uno de los emblemas más celebrados del poder, la fuerza y el Sol), al dragón (arquetipo de la dualidad primordial, o de la contradicción creadora), al Fénix (símbolo del ciclo y la regeneración), al halcón (signo del Sol), a la paloma (icono de la paz y de la inocencia), al pelícano (el justo sufridor que alimenta al exánime con su sangre), al ibis (el ave que encarna a Thot en Egipto), al gallo (símbolo solar), a la garza (que cuando es blanca, remite al Paraíso original), al búho (emblema de Atenea), o a la mariposa (la cual, como el pájaro, es una imagen del alma). Las plumas son un complemento de este icono, y simbolizan lo etéreo (o numinoso). En América, la espiga acompañada de plumas de pájaro tiene un fuerte poder mágico (entre los hopi es llamada *tiponi*), si bien en Centroamérica expresaría más concretamente un homenaje a la diosa del maíz, y una bendición de la cosecha germinada. De todos modos, es significativo el papel que cumple aquí el símbolo del pájaro: otorga carácter mágico a un objeto profano, como es la espiga de maíz, que por otro lado podemos equiparar al Árbol del Mundo, por su poder germinativo y regenerador.

El pájaro esconde asimismo un gran simbolismo esotérico, ligado a su relación con lo etéreo, celeste o numinoso. Por poner un ejemplo, el *argot*, también llamado *lengua de los pájaros*, es según Fulcanelli (*El misterio de las catedrales*), la lengua de los filósofos y de los diplomáticos (aquellos que dicen las cosas de una forma especial, que sólo ellos entienden). Es

pues, una «cábala hablada» (la «cábala fonética» de los iniciados). El *argot* era también la lengua de los *argonautas*, aquellos guerreros del conocimiento que iban en busca del Vellocino de Oro. La catedral no es más que una obra de *art goth*, o de *argot*, la obra maestra de los francmasones (o masones operativos). La «lengua de los pájaros» sería aquella forma del conocimiento que reveló Jesús a sus apóstoles, en Pentecostés, al enviarles el Espíritu Santo en forma de paloma. En palabras de Fulcanelli: «Es ella [la lengua de los pájaros] la que enseña el misterio de las cosas y descorre el velo de las verdades más ocultas». Recibe otros nombres: es el *Gay saber*, la *cábala hermética*, *la lengua de los dioses*, o la *Diosa botella* (mencionada por Rabelais en *Gargantúa y Pantagruel*). La tradición afirma que la lengua de los pájaros era hablada antes de la dispersión que tuvo lugar en Babel. Sería la «lengua adámica». La habría conocido el adivino Tiresias, Melampo, Tales de Mileto, Apolonio de Tiana o San Francisco de Asís; y la hablan los chamanes —imitando el canto de los animales— en estado de trance. Tiene un papel especial en *La flauta mágica* de Mozart. No en vano Papageno es pajarero; y como tal —como espíritu libre, o Loco del Tarot— la entiende y la habla. Los egipcios la mencionan en el Papiro de Leyden; según Fulcanelli (*Las moradas filosofales*) entre los incas era llamada «lengua cortesana» (o diplomática). También conocida como «lengua de los gavilanes», podría estar detrás del apelativo «gavacho». En un pasaje de su obra *Raimon o el seny fantàstic*, Luis Racionero dice de la lengua de los pájaros que «viene de Henoc y de Melquisedec», patriarcas y profetas de la antigüedad judaica. A este respecto, en Job (12, 7) está escrito»: «Pero interroga a los animales, y ellos te darán una lección; pregunta a las aves del cielo, y ellas te lo contarán».

¿En qué consiste? De acuerdo con Fulcanelli: «[La lengua de los pájaros] Era la lengua secreta de los caballeros. Iniciados e intelectuales de la Antigüedad poseían todos el conocimiento. Los unos y los otros, a fin de acceder a la plenitud del saber, cabalgaban metafóricamente la yegua (*cavale*, Cábala)... Sólo ella facilitaba a los elegidos el acceso a las regiones desconocidas». En su acepción de «lengua del caballo» (o Cábala) fue parodiada por Jonathan Swift en su obra *Los viajes de Gulliver*. En la Edad Media los trovadores emplearon el *Trobar Clus* como una forma de *argot*, o de *Gay saber*. Los Fieles de Amor, como Dante, «guardianes de una doctrina secreta» en palabras de Julius Evola (*El misterio del Grial*), usaban el símbolo de la Dama como alegoría de dicha doctrina, y el del Amor (inversión de Roma) como «santo y seña». La «doctrina del Amor» formaba parte de un conocimiento secreto, políticamente peligroso, que no debía ser revelado a los profanos. Y si lo era, se debían emplear formas de *trobar clus* que no resultasen sospechosas a los poderes establecidos. Ave-Eva, Amor-Roma, Noé-Eón, son ejemplos de esta «cábala fonética» utilizada por los iniciados del momento (y aún por los de ahora). Ramon Llull, en el *Llibre d'amic e Amat*, diría de «la lengua de los pájaros»: «*Cantava l'aucell en lo verger de l'amat, e venc l'amic, qui dix a l'aucell: —Si no ens entenem per llenguatge, entenam-nos per amor; car en lo teu cant se representa a mos ulls mon amat*» (Cantaba el pájaro en el jardín del amado, y viene el amigo, que dice al pájaro: «si no nos entendemos por lenguaje, entendámonos por amor; pues en tu canto se representa a mis ojos mi amado»).

El pájaro también está asociado al andrógino. La *oca*, o el *cisne* es el pájaro de Hermes, que representa al hermafrodita (el *mercurio filosófico*, o *rebis*). Ello es así porque el cuello alude a su componente masculino (el falo) y el cuerpo (el pubis) a su faceta femenina. Los «cuentos de la madre oca» han pasado a ser «fábulas herméticas». El «juego de la oca» es llamado por Fulcanelli «laberinto del arte sagrado». El pájaro, como ya hemos anticipado, es uno de los dos principios que constituyen la «dualidad primordial» y son simbolizados por el dragón (serpiente alada: la serpiente es femenina, y el pájaro es masculino). En China dichos «dos principios» están también representados por el Tao (el Yin-Yang) o por el Fénix (Fong-Hoang). El pájaro, en alquimia, y más en concreto el águila, representa las «sublimaciones», si bien las alas constituyen el principio «mercurio», que es «volátil».

En el desarrollo de los mitos (abajo), además de estos mitemas y arquetipos, haremos mención de otros que paso a detallar sucintamente: El pájaro (la paloma o la mariposa), y su

relación con la Diosa; el águila como encarnación del dios tonante, y por lo tanto, de la fuerza o el poder; el pájaro y su relación con el conocimiento; el pájaro, en representación de los dioses; el pájaro como «mensajero» de la divinidad (de ahí el carácter alado de los ángeles); el pájaro, y su relación con el chamanismo; el ave y el polo o eje del mundo (en relación al Árbol Cósmico). De su rol como imagen del alma, o en la dualidad que encarna el dragón (o la lucha entre el ave y la serpiente) ya hemos hablado más arriba.

Los mitos:

1.1.1. En Roma los generales victoriosos portaban en sus triunfos un símbolo de Júpiter: un cetro de marfil rematado con un águila (el águila es el ave de Júpiter) (A, 93). En Grecia el Fénix es un pájaro fabuloso que se regenera a sí mismo (D, 164). En Grecia, la paloma es sagrada a la diosa de la fertilidad Afrodita (M). Entre los griegos, el gallo es el ave de Apolo y Atenea (M). En Grecia, el búho es sagrado a Atenea y a Déméter (M). En Grecia, Hipnos (el sueño) es representado como un pájaro de la noche (M). Leda fue violada por Zeus, que tomó la forma de un cisne, y de esta unión, y la que tuvo con su marido (Tindáreo), tuvo a dos mortales y a dos dioses: Cástor y Clitemnestra por Tindáreo, y Helena y Polidices por Júpiter (M). Zeus, transformado en águila, lleva a Ganímedes al Olimpo. Constituye la constelación de Acuario, que está relacionada con Aquila (M). Los romanos celebraban la apoteosis del emperador muerto soltando un águila del catafalco, la cual –supuestamente– transporta el alma del emperador a la residencia de los dioses, en el Cielo (S, 73).

1.2.1. En Europa, ciertos iniciados denominan como «lengua de los pájaros» la jerga secreta del conocimiento, que ya conocían los hindúes (en el Markandeya Purana se habla de los «pájaros sabios»), pero también otros pueblos. De acuerdo con Louis Charbonneau-Lassay (*Le bestiaire du Christ*): «La voz de los pájaros deviene la traducción, en el uso de los hombres, de la voz divina» (G, 478). En documentos cristianos, las almas de los justos aparecen como aves blancas, mientras que las de los impíos aparecen como cuervos (una concepción que es, probablemente, de origen pagano) (L). Algunas divinidades célticas aparecen en forma de ave (Morrigan, Llew, Midir, Etain, etc.) (L). Entre los celtas es muy común la imagen de diosas o de doncellas en forma de cisnes; se caracterizaban por sus dotes canoras (L). El *folklore* celta representa a los pájaros como almas de los muertos (M). Entre los celtas, la diosa Morrigan aparece en las batallas transformada en cuervo (M). En el mito de Dechtire, en un sueño las almas de sus doncellas aparecen como pájaros (P, 122). El pelícano, en Europa, representa a Cristo, porque como él alimenta o renueva a sus polluelos con su propia sangre (S, 558).

1.3.1. Entre los eslavos las almas de los dormidos adquieren la forma de pájaros blancos (L). Los eslavos creen que el alma puede abandonar el cuerpo en la forma de un pájaro, o bien de una mariposa (L). *Vjedogonja*, entre los eslavos, es el alma, que puede salir del cuerpo en forma de un pequeño insecto o de un pájaro (M).

1.4.1. Dos cuervos, Hugin (pensamiento) y Munim (memoria) están siempre en los hombros de Odín. Cada día los envía al mundo, para que le informen de lo que han visto y oído (B, 211). Entre los ugrofineses y los lapones se cree que las almas de los muertos adoptan la forma de pájaros (K) (M). Entre los lapones de Noruega el pájaro-alma adquiere el nombre de *Suoje-lodde* (Suoje-pájaro); *Suoje* representa el genio tutelar del chamán, si bien significa literalmente «sombra» (K). Entre los nórdicos, el gallo Gullinkambi vivía en el Árbol del Mundo Yggdrasil (M). En el Báltico una mariposa gris representa el alma de una persona muerta o durmiente (M). Entre los nórdicos, el «cuervo de la noche» es la encarnación de cualquiera que o bien fue asesinado o cometió suicidio (M). Entre los nórdicos Vedfolnir es un halcón, el cual está en la punta del Árbol del Mundo Yggdrasil (M).

2.1.1. En Sumeria el pájaro Anzu (o Zu) es el «pájaro de la tormenta», el cual robó las «tabletas del destino» de Enlil (E, 14) (Q). En la tradición hebrea, los ángeles (del latín *anguis*, «serpiente»; en hebreo ángel es *malakh*, «mensajero», o *beney Elohim*, «hijos de Dios») se dividen en ofiomorfos (con forma de serpiente), los Serafim (mencionados por Isaías, y que se representan literalmente como «serpientes aladas»), y en seres alados (o con forma de pájaro), los Querubim, seres celestiales que sirven a Dios (por ejemplo, guardan el camino al Árbol de la Vida en el Jardín del Edén, o bien el Arca de la Alianza del Tabernáculo). Los Serafines tienen un rango superior (seis alas) que los Querubines (cuatro alas) (G, 132, 165, 342). En Sumeria Jahu (o Iahu, encarnación de la Diosa Madre) es llamada «paloma eminente» (G, 331). Las diosas madres neolíticas están asociadas a las palomas y a las mariposas (G, 457). Entre los sumerios, el alma adopta la forma de pájaro en el submundo; el águila trae el alma de los recién nacidos al mundo, y se lleva la de los muertos (M). Entre los árabes el pájaro Roc aparece en los cuentos de Simbad como portador suyo; tiene el nido en el monte Qaf, habitado –además de por Roc– por gigantes y por *djinns* (duendes) (M). Karshipta, entre los persas, es el nombre del pájaro enviado por Yima (su Noé) para buscar los supervivientes del Diluvio (M). En el cristianismo (Mateo 3, 16) la paloma simboliza el «Espíritu Santo». En Mesopotamia Lilith es vista como un demonio femenino alado (M). Numerosos dioses de Oriente Medio aparecen con alas (M). Los ángeles hebreos y los *djinn* árabes son representados como seres alados (Q). Simurgh es un pájaro mítico en Persia, de gran sabiduría; vivía en la cima del monte Elburz (Q).

2.2.1. Garuda, en la India, un dios con alas y cabeza de águila, es una personificación de los rayos del Sol. Estaba en permanente lucha contra las serpientes (*nagas*), pero –para rescatar a su madre Vinata– les otorgó la inmortalidad (al robar el amrita del Cielo). Su padre (Kausapa) engendró a Garuda con Vinapa y a las serpientes con Kadru (C, 212) (D, 175) (E, 157) (Q). Garuda (dios águila), entre los budistas e hindúes, es el transporte de los dioses (M). Entre los budistas e hinduistas, el búho es un mensajero de Yama (M). La mariposa representa el alma de una persona que duerme (M). Entre los hindúes los *jaritas* son pájaros femeninos (M).

2.3.1. En China los «hombres inmortales» (Hsien, o Xian) aparecen representados con alas (F, 110). En Tíbet, el águila del chamán, que le ayuda a ascender a su nido del Árbol del Mundo, ha sido identificada con la deidad india Garuda (F, 112). En China el gallo es llamado *kung-ch'i*, y es considerado como un pájaro divino que transporta el Sol (M). En China, la grulla es un pájaro sagrado (M). En China el Fénix recibe el nombre de Fong-Hoang (o Fei Luan). Como el Tao, es una combinación de macho (Fong) y hembra (Hoang). Es protector de los emperadores, y como el dragón, es un animal fantástico favorable (se dice que sólo aparece en épocas de prosperidad) (S, 406).

2.4.1. En Japón, la mariposa y la polilla son empleados en Japón para simbolizar el alma (I) (M). En Japón los *tengu* son duendes de los bosques y las montañas con pico y alas; atormentan y secuestran a los niños y a los novicios budistas (I) (Q).

2.5.1. En las islas Célebes (Sulawesi, Indonesia) conciben el alma como un pájaro presto al vuelo (A, 123). En Indonesia las almas de los muertos toman la forma de un pájaro (E, 208) (F, 111). Los ngaju de Kalimantan dicen que fueron creados a partir del Árbol de la Vida por Tambarinang, el pájaro de la Montaña de Oro (F, 64). En varias culturas del Sudeste Asiático el ave del paraíso se sitúa encima del Árbol del Mundo (es llamada «el pájaro de Dios») (F, 111). Los malayos consideran los búhos como fantasmas (M). Los dayak de Borneo hablan de un Halcón del Cielo, que juega un importante papel en la Creación, junto con el pez primordial Ila-Ilai Langit (Q).

2.6.1. En el Este de Siberia, encima del pilar que señorea el poblado (el «pilar de hierro») colocan la figura de un pájaro, que a veces tiene dos cabezas; es llamado «señor de los pájaros» (K). Los chamanes escoltan las almas de los muertos hasta el Árbol del Mundo, donde éstas continúan su vida en la forma de un pequeño pájaro (K). Entre los

votiacos de Siberia, las almas adoptan la forma de una mariposa gris (o de un murciélago, cuando se duerme) (K). Entre los vogules las almas adoptan la forma de un pájaro (K). Entre los samoyedos el *Thunderer* (el tronador) es visto como un gran pájaro, en cuya compañía viaja el alma del chamán (K). Los yakutos creen que el alma de un niño va a su madre en la forma de un pájaro (K). Entre los yakutos, se colocan pájaros encima del tronco de los árboles, los cuales representan (con sus ramas) los niveles del Cielo, a través de los cuales el chamán, con ayuda de los pájaros de la copa, vuelan hacia Dios (K). En Siberia, como en Norteamérica, existe la figura del *Thunderbird* (véase más abajo) (M). En Siberia el pájaro que porta el alma del chamán mientras viaja por el mundo se llama *bucu* (M).

3.1.1. En Australia los aborígenes reverencian a los pájaros como a sus dioses originales (M). En Australia, Bilijari es un héroe cultural, representado como un águila (M). Kottche, en Australia, es un demonio con forma de pájaro o de serpiente; su voz es el trueno, y su respiración es como un torbellino (M).

3.2.1. En Nueva Guinea el ave del paraíso ha recibido sus plumas de los espíritus del Cielo. Por eso es bella y raramente toca la tierra (F, 111). Tokijenjeni es el «espíritu» del *bullroarer* en Nueva Guinea (M). En las islas Fiji el halcón Turukawa, junto con la serpiente Degei, fueron los creadores de la especie humana; el halcón puso dos huevos, y la serpiente los incubó (M). En el Estrecho de Torres se dice que el pájaro Kusa Kap llevó el fuego a la Humanidad (M).

3.3.1. En Samoa una paloma con nueve cabezas representa a un chamán que tiene acceso a los nueve cielos de su mitología (éste actúa como un médium) (F, 110). En la isla de Pascua existe el título honorífico de «hombre pájaro». Un residuo de las tradiciones concernientes a la antigua población «oreja larga» del lugar es el proceso de «blanqueo» del cuerpo a que se someten ciertos personajes de relieve de la isla: por ejemplo, al ganador de una competición anual –la carrera para obtener el primer huevo de golondrina puesto en la isla de Motunui– se le afeita la cabeza, se le pinta de rojo (la calva), se le recluye en una cabaña sagrada durante un año, y se le otorga el título de «sagrado hombre-pájaro del año» (F, 384). En Polinesia, los pájaros son o bien mensajeros de los dioses, o encarnaciones de los dioses (J) (M). La aparición de un pájaro sagrado en el camino puede ser concebida como un «omen» de un hecho futuro (J). En algunas islas del Pacífico se creía que los ancestros muertos a veces retornaban a sus familias en forma de pájaro (J). Los polinesios creían que los pájaros eran las sombras de los dioses, hasta al punto que según las especies se identificaban con unos u otros dioses. Por ejemplo, en Tahití el periquito era la sombra del poderoso Tu, y el tordo del dios Oro; en Hawaii, el albatros era identificado con Kane, y en Tahití con Ta'aroa (J). Kurangai, en Nueva Zelanda, es un monstruo en forma de mujer-pájaro (M). Sina es una Diosa lunar de Samoa (nótese el Sin acadio, asimismo lunar), en forma de pájaro tropical (M). En el mito de Hawaii, Lalo-honua (la primera mujer) comió el fruto sagrado del dios Kane, cuando fue seducida por un pájaro marino, con el resultado de que ella y su marido (Kumu-honua) fueron expulsados de su jardín-paraíso. Ella se volvió loca y se transformó en un pájaro marino (nótese el parecido con el mito hebreo del Edén) (M).

4.1.1. El pájaro Benu, en Egipto, fue el primer ser de la Creación; a veces se le identifica con el Fénix, y es el único ser que sobrevive al fin de cada ciclo cósmico. El pájaro Benu era a menudo tallado en gemas, y enterrado con los cuerpos, para garantizar que éste acceda a una nueva vida. Se lo representa como una garza (C, 89) (E, 45) (F, 111). Horus, en Egipto, es el Sol, y es representado como un halcón; su símbolo es un sol alado (C, 264) (M). En Egipto, el dios de la sabiduría Thot es representado con la cabeza de un ibis (E, 46). Los egipcios representaban el alma (el Ba) con un pájaro con cabeza humana, que o bien sobrevivía después de la muerte, o bien nacía en el mismo momento de la defunción (E, 46) (F, 110) (Q). Iahu es el nombre que recibe Isis como

diosa-paloma (véase el Jahu sumerio, más arriba) (M). En Egipto, el búho es un símbolo de la muerte (M). Los egipcios representaban el espíritu humano (el *ka*) como un ave Fénix (Q). Ra (el Sol) es representado a veces como un halcón con un disco solar encima de su cabeza (Q).

4.2.1. Para los kamba de Kenia, los pájaros eran los mensajeros del Creador para anunciar su muerte (H). Para los xhosa de Sudáfrica, los pájaros están asociados al Ser Supremo (H). En Etiopía Holawaka es un pájaro mensajero de Dios, con la misión —fallida— de comunicar al ser humano su inmortalidad (M). Leza, un dios creador de los kaonde, envió a los humanos un ave con tres calabazas cerradas. Dos de ellas contenían semillas, pero la tercera acumulaba todos los males que afectan a la Humanidad (como en el mito de Pandora, la curiosidad pudo más que el buen sentido y el pájaro no pudo evitar abrirla) (M).

5.1.1. Entre los taíno, se cree que sus antepasados fueron convertidos en árboles por el Sol, y entre éstos, uno (Guahayona) fue convertido en pájaro de la mañana (E, 261) (F, 112). El pájaro carpintero, entre los taíno, es reputado por haber creado las vaginas de las muchachas con su pico, convirtiéndolas así en sexualmente maduras (E, 262). Entre los yekuana, pueblo de la familia Caribe, Ashisha (la garza blanca) tiene un significado especial, pues remite a la ingesta de alucinógenos (O).

5.2.1. En Norteamérica los *Thunderbirds* son una especie de seres sobrenaturales que controlan el trueno, el rayo, la lluvia, el fuego y la verdad (si mientes, caerá un rayo sobre ti). Encabezan los *totem-poles* sagrados, representando la figura de humanos con cabeza de águila y alas. Simbolizan la justicia y el orden universal, y son enemigos de las serpientes (que encarnan el mal y la anarquía) (C, 607) (R). Los indios hopi emplean espigas de maíz rodeadas de plumas, acompañadas de piedras preciosas y conchas (llamadas *tiponi*), como fetiches protectores (F, 112). Entre los hopi existe un mito sobre el fin del primer ciclo (paradisíaco); en él la principal responsabilidad la tiene tanto un pájaro como una serpiente: la serpiente (Káto'ya), junto con Mochni (el pájaro hablador), difundía rumores de discordia. Los seres humanos se hicieron desconfiados, y comenzaron a luchar entre ellos. Además, se olvidaron de rezar sus oraciones a los dioses del Cielo. Ello supuso el fin del —idílico— primer mundo (G, 210). Los algonquinos consideran el búho como un servidor del Señor de los Muertos (M). En algunos estados del Sur de Norteamérica, el *jay* es un pájaro que ejerce de mensajero del Diablo; algunos «hombres-medicina» pueden adoptar su forma (M). En toda Norteamérica el águila (especialmente el águila calva) es el ave más respetado (R). Los inuit colocan figuras de águilas encima de los postes ceremoniales (R).

5.3.1. En México el águila sobre el árbol nopal (con una serpiente entre sus garras) constituye el mito fundacional de la ciudad de Tenochtitlán (E, 289) (F, 111) (R). En la piedra de Chalco, Azteca, vemos un árbol cósmico con un pájaro de cuyo pico sale el glifo del canto (F, 55). Entre los aztecas, cuatro años después de su muerte, las almas de los guerreros se convierten en pájaros con plumas de vivos colores (F, 110). Los aztecas llaman a Aztlan, su legendario lugar de origen, el «país de las garzas» (F, 111). Entre los mayas el pájaro celestial (Vukub Kaquix) descansa sobre la copa del árbol sagrado ceiba (F, 111). Entre los aztecas, el búho (*tlacolotl*) es un ave de mal agüero (M). En México el nagual es un pájaro asociado al alma de una persona, que vive y muere al mismo tiempo que ella (M). Entre los mayas, Voc es visto como un gran pájaro, mensajero del dios Hurakan (M). En México la mariposa representa el alma de los muertos (M). Entre los zapotecas el guacamayo es un pájaro solar (R).

5.4.1. Los cañari de Ecuador se dicen descendientes de los únicos hermanos que sobrevivieron al Diluvio (subiendo al monte Huacayñan), que se unieron a una diosa-guacamayo (D, 299). En la Puerta del Sol de Tihuanaco aparecen genios alados acompañando al ídolo de la vara, parecidos a los *Querubim* (ángeles) hebreos, o a otros seres alados del mito occidental (G, 166) (R).

SÍMBOLO: SERPIENTE

Véase la Tabla 19 y los Mapas 19 (A) y 19 (B).

Bibliografía:

A: James George Frazer. *La rama dorada*. Fondo de Cultura Económica, 2019. **B**: Donna Rosenberg. *World Mythology*. NTC Publishing, 1994. **C**: Kenneth McLeish. *Myths and Legends of the World*. Bloomsbury, 1998. **D**: Nadia Julien. *Enciclopedia de los mitos*. Robin Book, 1997. **E**: Arthur Cotterell (coordinador). *Encyclopedia of World Mythology*. Parragon, 1999. **F**: José Luis Espejo. *Los hijos del Edén*. Ediciones B, 2010. **G**: José Luis Espejo. *Ecos de la Atlántida*. Editorial Base, 2018. **H**: Patricia Ann Lynch. *African Mythology A to Z*. Facts on File, 2004. **I**: Jeremy Roberts. *Japanese Mythology A to Z*. Chelsea House, 2010. **J**: Robert D. Craig. *Handbook of Polynesian Mythology*. Abc-Clio, 2004. **K**: Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Uno Holmberg: Volumen III. *Fino-Ugrit, Siberian*. Cooper Square Publishers, 1964. **L**: Arnott McCulloch (editor). *The Mythology of all Races*. Arnott McCulloch; Jan Machal: Volumen III. *Celtic, Slavic*. Cooper Square Publishers, 1964. **M**: J.A. Coleman. *The Dictionary of Mythology*. Arcturus, 2007. **N:** Stephen Oppenheimer. *Eden in the East*. Phoenix, 1998. **O:** Alessandra F. Caputo Jaffé. «Continuidad y cambio en el arte indígena de Venezuela». *Tesis doctoral. Universitat Pompeu Fabra*, 2013. **P:** *Olga Kryuchkova, Elena Kryuchkova. Illustrated Encyclopedia of Ancient Slavic Gods and Spirits.* **Q:** Rachel Storm. *The Encyclopedia of Eastern Mythology*. Anness, 1999. **R:** David M. Jones; Brian L. Molyneaux. *The Mythology of the Americas*. Anness, 2001. **S:** C.G. Jung. *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Paidós, 1994. **T:** Gershom Scholem. *Desarrollo histórico e ideas básicas de la Cábala*. Riopiedras, 1994.

La serpiente	EUROPA				ASIA						OCEANÍA			ÁFRICA		AMÉRICA			
	SUR 1-1	OESTE 1-2	ESTE 1-3	NORTE 1-4	PROX. ORIENTE 2-1	INDIA CEILÁN 2-2	CHINA TÍBET 2-3	JAPÓN COREA 2-4	SUDESTE ASIA 2-5	SIBERIA ÁRTICO 2-6	AUSTRALIA 3-1	MELANESIA 3-2	POLINESIA MICRONESIA 3-3	EGIPTO 4-1	ÁFRICA SUBSAH. 4-2	CARIBE 5-1	NORTE-AMÉRICA 5-2	CENTRO-AMÉRICA 5-3	SUD-AMÉRICA 5-4
1. Serpiente-inmortalidad (o símbolo de la salud)	X		X		X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X
2. Serpiente-pájaro	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X		X		X	X	X	
3. Ofiolatría	X			X	X	X	X	X	X		X				X			X	
4. Otros casos	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X

Temas principales:

Serpiente-inmortalidad: (1-1), (1-3), (2-1), (2-2), (2-3), (2-4), (2-5), (3-1), (3-2), (3-3), (4-1), (4-2), (5-1), (5-2), (5-3), (5-4).
Serpiente, árbol, pájaro: (1-2), (1-3), (1-4), (2-1), (2-3), (2-5), (2-6), (3-2), (5-2), (5-3).
Lucha serpiente-pájaro: (2-1), (2-2), (2-5), (2-6), (3-1), (3-2), (4-1), (5-2), (5-3).

Análisis:

La serpiente es un elemento recurrente del mito. Su mirada intensa y sus movimientos sinuosos la hacen parecer inteligente (no en vano tentó a Eva para que comiera el fruto del Árbol del Conocimiento en Edén). Es por ello que constituye un elemento central de la mitología de prácticamente todos los pueblos del mundo (excepto en Polinesia, por las razones que expondré más abajo). Uno de los aspectos que la hacen más misteriosa es su regular muda de piel, que a ojos de las gentes la convierte en inmortal. Su asociación con la tierra (pues no en vano se esconde en ella) la liga a la Madre Tierra, y por tanto a las aguas y a la fecundidad; de ahí que un pueblo como el hopi de Arizona realice una «danza de las serpientes» en ruego por la fertilidad del suelo y por la lluvia (esta danza celebra la unión de Snake Youth, un espíritu del Cielo, y Snake Girl, una entidad terrestre). En lugares como en Creta, y en zonas de Próximo Oriente, la Diosa Madre sostiene serpientes; lo mismo sucede en Centro América. La serpiente también está asociada a la Creación. En Australia se conoce como Serpiente Arco Iris, que es o bien la Madre Tierra en sí misma, o bien un dios del agua que engendró los ríos, los lagos y los océanos. Como encarnación de las aguas, en India la serpiente Ahi produce la sequía cuando las atesora en su vientre; el héroe Indra se encarga de hacer circular de nuevo el líquido elemento derrotando al monstruo. En China las serpientes-dragón están asociadas a la lluvia y a los manantiales, y son una entidad positiva por regla general. La serpiente del mundo nace en el Océano Primordial, y suele ser el primer ser de la Creación, que a su vez despliega todas las posibilidades de la vida en la Tierra (en un principio el dios egipcio Atum era en sí mismo una serpiente). La serpiente está asociada por lo general a la divinidad creadora, sea masculina o femenina (tanto los dioses como las diosas pueden ser ofiomorfos). Como se mueve por la tierra, en la superficie, simboliza lo «autóctono» y ancestral; de ahí que los primeros reyes griegos (como Erictonio, o Cécrope) tuvieran forma de ofidio.

La «serpiente» constituye también una tribu, pueblo, o entidad totémica que difunde las artes de la Civilización, o que funda dinastías: es el caso del Quetzalcoatl azteca, de los *nagas* hindúes o del Sudeste Asiático, y del Cécrope griego. Pero también es el gran monstruo, que en los albores de la Creación se opone al dios creador para destruir su obra, al modo del Apofis egipcio, que se enfrenta a las fuerzas combinadas de Ra y de Seth; o bien de Nidhogg, que en todo momento amenaza las raíces de Yggdrasil (el Árbol del Mundo), o de Jormungand, la serpiente marina que destruirá la Creación cuando llegue el Ragnarok (el fin del mundo). Este monstruo primordial fue posteriormente miniaturizado, en la tradición hebrea, en la figura de Leviatán, contra el cual lucha Yahvé. La serpiente tiene muchas connotaciones esotéricas:

cabe hablar, entre otras (por no mencionar el dragón), de la *amfisbena* y de las dos serpientes del caduceo. La primera (una serpiente con dos cabezas, una en cada extremo) representa –como el dragón– la dualidad del bien y del mal; las segundas, en combinación con la vara (el *caduceo*) simbolizan la paz y la salud (la medicina). Una serpiente que se muerde la cola (el *uroboros*) es, como veremos, un símbolo muy difundido, que se puede hallar incluso en la Polinesia o en México, y que representa el ciclo de los tiempos y la renovación de la materia; como tal, es asimismo un emblema alquímico, que significa literalmente «todo es uno», pues plasma el «circuito cerrado» de la Gran Obra (véase más abajo). Según Fulcanelli es un símbolo del infinito y de la eternidad. Por consiguiente, este animal totémico, sagrado, maldito y admirado, tiene multitud de connotaciones en la imaginería universal.

Según Cirlot, en *Diccionario de símbolos*, la serpiente es el símbolo por antonomasia de la energía y de la fuerza pura y sola (de ahí –tal vez– el *kundalini* hindú). Su culto –según este autor– está vinculado a las aguas, y por ello es protectora de las fuentes de la vida y de la inmortalidad (por ejemplo, del Árbol del Mundo y del Elixir de la Vida). También defiende los tesoros: según Jung éstos constituyen una «perla» (el «concupiscente y ávido mundo de las riquezas físicas y espirituales»), que guarda el dragón (S, 24). La serpiente se asocia a las fuerzas de la destrucción cuando, lejos de habitar en las aguas, reside en el desierto (es el caso egipcio). Le asiste una asociación o conexión natural con el principio femenino, encarnado en Eva en el mito del Génesis (de ahí que la serpiente se dirigiera a ella en primera instancia), y representado por numerosas figurinas del Levante europeo (incluso en la Iberia del Occidente) o del Próximo Oriente. Una vez domada o disminuida su componente maléfica, la serpiente puede tener una influencia benéfica y protectora, que los egipcios simbolizan en el *Uraeus* (uno de sus símbolos más apreciados, junto con el *Ankh* y el *Udjet*).

De acuerdo con Jean Chevalier (*Diccionario de los símbolos*) hombre y serpiente son opuestos y –al mismo tiempo– complementarios, pues se hallan en los dos extremos de la «cadena de la Creación». Las serpientes son seres «primordiales»; el ser humano, por el contrario, representa la «cumbre» de la Creación, su culminación: «El papel del hombre es completar ese proceso [creador] siendo el agente a través del cual todos los poderes de la Creación se activan plenamente y se manifiestan» (T, 186). Es por ello que en los relatos míticos de la Creación se contemplan dos etapas: en una primera, con la organización de la materia primordial (el Caos) nace la serpiente, que en muchos casos es por sí misma creadora, pero que con posterioridad se convierte en una rémora del pasado (del Caos), que el héroe o el dios se encarga de exterminar. En una fase posterior, por así decirlo de culminación del proceso creador (que en el Génesis se traduce en las jornadas de la Creación), el dios o el *trickster* (y en algún caso la misma serpiente creadora) genera al ser humano, dándose inicio a una nueva fase del mito. Aquí el héroe o el *trickster* ha de despejar el camino de monstruos, serpientes o gigantes para que el género humano pueda desplegar todo su potencial. En este sentido –creo– el ser humano y la serpiente son opuestos (y complementarios), ya que ambos representan el alfa y el omega de la Creación divina.

La serpiente es un símbolo recurrente en la Mitología Universal: está asociada a la fertilidad, a la inmortalidad, a la medicina, al agua, a la sabiduría, a la creación del mundo, a la eternidad (especialmente en su representación artística, mordiéndose la cola)... Pero también está asociada al mal, como es evidente en el mito hebreo (la serpiente provoca el «pecado original», y la expulsión de la raza humana del Paraíso). En la iconografía occidental la serpiente es una representación del diablo. Su expresión más conocida es el dragón muerto por San Jorge o por San Miguel, ejemplificando así la victoria del bien sobre el mal (o del cristianismo sobre el paganismo). Por lo que se refiere a su vínculo con la inmortalidad, su simbolismo es bastante lógico: la serpiente muda la piel, y con ello –según el pensamiento de las sociedades «primitivas»– recupera su juventud: «Soy un Hijo de la Tierra / Yo le soy fiel / Ora muero, ora vuelvo a la vida / Heme aquí que florezco nuevamente y que me renuevo / De acuerdo a los ritmos milenarios del Tiempo» (*Libro Egipcio de los Muertos*, conjuro LXXXVII). En griego *geras* significa tanto «vejez» como la «muda de la piel de la serpiente».

No obstante, no podemos olvidar su asociación con los mitos de la Creación: no en vano arrebató la inmortalidad, o la felicidad, o la juventud, a la desdichada especie humana. Como hemos visto con anterioridad, la serpiente-dragón está asociada estrechamente al elixir de la vida: suele ser su guardián —en unos casos— o su beneficiaria —en otros—, siempre en perjuicio del héroe (es el caso de Gilgamesh) o del ser humano en general (Gilgamesh significa literalmente «el hombre viejo es [aún] joven»). Según Mircea Eliade la segunda variante (la serpiente que roba el elixir de la inmortalidad) es una versión tardía de la primera (la serpiente que guarda el elixir de la inmortalidad). En cualquier caso, según el mismo autor, la serpiente tendría carácter lunar, porque al expresar la «regeneración» estaría asociada a los ciclos lunares (tras la Luna nueva llega la Luna llena), a la noche, y al submundo. De ahí su carácter *ctónico* (subterráneo).

Generalmente se ha asociado el símbolo de la espiral (notoriamente universal) al de la serpiente. Tiene connotaciones eróticas y genésicas. Por eso la Luna, así como la serpiente, están ligadas a la tierra, a las aguas, a la vegetación, a la fecundidad y a la agricultura. En la mitología hindú, la vinculación entre la serpiente y la espiral está clara: el símbolo conocido como *kundalini* representa una serpiente enrollada en forma de espiral, con la cola dentro, y la cabeza fuera. La relación entre la Luna y la fertilidad pervive aún hoy día, en que muchos agricultores plantan las semillas cuando la Luna está en fase creciente (desde la Luna nueva hasta la Luna llena), siendo el momento óptimo el plenilunio. Por otro lado, hasta no hace mucho tiempo, las mujeres con problemas de fertilidad dormían al raso para que los rayos de la Luna llena les dotara de sus poderes benéficos. Prácticamente todas las sociedades son conscientes del influjo de la Luna sobre las mareas. De ahí que le atribuyan una fuerte influencia sobre el mundo «sublunar».

La serpiente sería el ligamen entre lo material y lo eterno e increado. ¿Qué mejor símbolo para representar esta idea que el *uroboros* alquimista, es decir, la serpiente mordiendo su cola (formando un círculo)? En una obra alquimista titulada *Diálogo de Cleopatra y los filósofos* (siglo II d.C.) aparece un símbolo del *uroboros* con el siguiente mensaje en su centro: «Todo es uno». El *uroboros* tiene también un significado solar: algunas tribus norteamericanas, especialmente en Arizona, asocian la imagen de la serpiente «con la cola en la boca» al movimiento anual del Sol. Por otro lado, los alquimistas la representaban a menudo como un dragón alado (véase más abajo el símbolo «serpiente-pájaro»). Por último, no podemos dejar de mencionar el simbolismo de la serpiente-monstruo marino, derrotada por un héroe o un dios, el cual crea un nuevo Universo con su cuerpo. Éste es común en las mitologías mesopotámica, hebrea e india, aunque podríamos considerar que el mito azteca es análogo. Aquí tenemos de nuevo a la serpiente y al agua en su carácter más primordial, simbolizando el «Caos» y la Luna, y derrotada por el dios solar, ordenador y civilizador.

En Centroamérica es común la representación de la «serpiente emplumada». Si la comparamos con la iconografía arquetípica de un demonio, tal como aparece repetidamente en los templos del Sudeste Asiático, comprobamos que ambos iconos son muy similares. La figura del dragón (eso es lo que representa la «serpiente emplumada» en su versión mesoamericana) es un tema común en todo el orbe. Sin embargo, su significación no es homogénea: simboliza el mal (y el paganismo) en su connotación occidental judeocristiana; mientras que en Extremo Oriente (China y Japón) es un espíritu generalmente benevolente con los seres humanos. Su expresión de «síntesis de elementos contrarios» (bien/mal, Cielo/Tierra/, espíritu/materia) está cabalmente ilustrada en los principios del Yin y el Yang chinos. El Yin (literalmente, «cara norte umbría») es el principio femenino, pasivo, negativo; el Yang (literalmente, «cara sur soleada») es el principio masculino, activo, positivo. Según Carl Jung esta dicotomía (o *syzygia*, como él la llama) ilustra la unión de contrarios, un principio primordial y universal. Asimismo, según el mismo pensador, estaría en la base de la androginia primitiva, de la que ya hemos hablado. En definitiva, el símbolo de la serpiente-pájaro es el mejor icono de la complejidad del mundo que nos rodea, y como tal ha sido considerado en todo el orbe terrestre.

Los mitos:

1.1.1. En griego la palabra *geras* significa tanto «vejez» como «muda de piel de la serpiente» (F, 114). Según la mitología griega, tanto Cadmo como Harmonía fueron transformados en serpientes negras al final de sus vidas, y trasladados a las Islas de los Bienaventurados (M). Hygeia, en Grecia, es una diosa de la salud; es representada alimentando una serpiente (M). Bona Dea, en Roma, es una diosa —hermana o esposa de Fauno— asociada a las serpientes. Su atributo era la serpiente, símbolo de la curación; por ello en su templo se conservaban serpientes consagradas (M).

1.1.2. El Caduceo griego, símbolo de Hermes y de Asclepio, es una serpiente alada (D, 77) (F, 107, 116). Triptólemo, héroe civilizador griego, vuela por los aires en un carro arrastrado por dragones (F, 480). Typhon, entre los griegos, es un monstruo con manos y piernas serpentiformes pero que puede volar (M).

1.1.3 Mercurio separó a dos serpientes abrazadas arrojando en medio su bastón. Es el origen del famoso Caduceo hermético, símbolo de la androginia (F, 68). En numerosos mitos griegos el dragón-serpiente habita en las proximidades del agua (F, 100). Los *Omphalós* griegos (estelas ovoides que representan el «ombligo», o centro del mundo), especialmente en Delos, tienen representaciones de serpientes en su superficie. El mismo carácter tienen distintos ejemplares babilonios (F, 81).

1.1.4. Ilythia, en Grecia, que puso el «Huevo Cósmico», tenía como sirvientes a las serpientes. Las mujeres griegas tenían amuletos en forma de serpiente como talismanes de protección en el parto (C, 280). En el palacio de Cnossos (Creta) se ha encontrado la estatuilla de una mujer agarrando una serpiente en cada mano. Se podría tratar de una diosa protectora del hogar (F, 243). Anguitia, en Roma, era una diosa-serpiente, una especie de maga (D, 34). En Grecia, Cécrope, fundador de Atenas y contemporáneo del Diluvio, tiene la imagen de hombre con cola de serpiente (F. 479). Erictonio fue un primitivo rey de Atenas; tenía serpientes como piernas (M). Ofión (serpiente), consorte de Euronyme, creó con ésta todos los seres vivos; a veces se le equipara a Typhon (M). Sarpedón, hijo de Zeus y Europa, vivió tres vidas en forma de serpiente (M). Equidna, en Grecia, es un monstruo-mujer con la forma de una serpiente; tuvo tres hijos con Hércules (uno de los cuales es Escita) (M). Los *Gegeneis* griegos (gigantes) eran medio humanos y medio serpientes (M).

1.2.2. En las Islas Británicas existen referencias a un salmón que se transforma en dragón, el cual guarda el árbol donde crece la «fruta de la vida», así como el tesoro ofrecido a la diosa del lago (que adopta la forma de un pájaro) (F, 100). Abraxas, según el *gnosticismo*, es un demonio representado con cabeza de gallo (con corona) y con serpientes como piernas (M). Entre los vascos Sugaar es representado como una serpiente que vive en la tierra pero que puede volar (M).

1.2.4. La diosa céltica Brigit está simbolizada por una serpiente (la «serpiente blanca»), que forma un anillo (con su boca se muerde la cola) (F, 100). Richard Rudgley dice: «En la iconografía de la Europa Antigua uno de los miembros más importantes del panteón [religioso] es la diosa-serpiente. Ésta es representada como mitad humana, mitad serpiente, o simplemente como una figura humana cubierta con motivos espirales» (F, 242). Entre los íberos (España) existen representaciones de damas con serpiente; como en el caso de Creta, se trataría de diosas protectoras del hogar (F, 243). Carnac significaría algo así como «túmulo de la serpiente» (*cairn* [túmulo] + *hak* [serpiente]) (F, 244). Los «ángeles» europeos derivan de una raíz indoeuropea que significa «serpiente» (*anguis*) (F, 532). Los vascos representan a su dios tonante (Urtzi) con medio cuerpo de reptil (F, 532). Athanasius Kircher, en su obra *Aritmología,* denomina a los ángeles Miguel y Rafael como «ofiomorfos» (con forma de serpiente) (F, 532). Los vascos tienen a dos dioses más (Herren-Surge y Maju) con forma de serpiente (M). En Bretaña, el arco iris es descrito como una serpiente con una cabeza de buey (M).

1.3.1. Potock-Mikhailo Ivanovich, uno de los Bogatyrs (véase más abajo), resucitó a su mujer con la sangre de un demonio-serpiente al que mató (M).
1.3.2. En la mitología eslava, los Bogatyrs consiguen salir del submundo con unas princesas, con la ayuda del ave Mogol que habita, con una serpiente, en el Árbol del Mundo (P).
1.3.4. Entre los eslavos, Buyan es la casa del rey de las serpientes y de la sacerdotisa Zarya. Tenía un río con aguas medicinales, que manaba de una piedra sagrada (Alatuir) (M). En la mitología eslava Chudo-Yudo es un dios-serpiente gigante (M). En Bohemia, Hospodaricek es un espíritu guardián en forma de serpiente (M).
1.4.2. El Árbol del Mundo Yggdrasill es habitado por un águila en su copa, una serpiente (Nidhogg) en sus raíces, y una ardilla (Ratatosk), que corre arriba y abajo transmitiendo los insultos del uno al otro (F, 116). Atvaras, en el Báltico, es una serpiente voladora (M).
1.4.3. Zalktis, en el Báltico, es una serpiente verde reverenciada como símbolo de la fertilidad (M).
1.4.4. El dios Odín tenía como sobrenombre Ofnir (serpiente) (F, 532). Las serpientes Ofrir y Svafnir roen constantemente la raíz del Árbol del Mundo Yggdrasill (M).
2.1.1. En Mesopotamia, la serpiente roba la planta de la juventud a Gilgamesh (literalmente «el hombre viejo es [aún] joven»), por lo que renueva su piel (B, 202) (C, 220) (E, 23) (F, 82, 113).
2.1.2. El símbolo de Marduk, en Babilonia, es llamado Mushussu, y es un dragón alado y cornudo, puesto que Tiamat, al que mató, es un dragón con cabeza de águila (E, 19) (F, 107). En el mito «Gilgamesh, Enkidu y el Submundo», en el jardín de Inanna crece un árbol Huluppu con tres habitantes indeseables: el pájaro Anzu en sus ramas, una serpiente en su raíz, y Lilith (dama de la desolación) en su tronco (F, 23, 115). En el Enuma Elish, Tiamat se convierte en un dragón con cabeza de águila (F, 43). En el mito de Etana aparece un álamo, con un águila en su copa y una serpiente en su base; los cuales se enfrentan entre sí (F, 107, 116). Lilith, en Israel, es representada como parte serpiente, parte mujer, y con alas de pájaro (F, 107) (Q). En la tradición hebrea, entre los ángeles (del latín *anguis*, «serpiente», o del griego *aggelos*, «mensajero») encontramos los Serafim (mencionados por Isaías, y que se representan literalmente como «serpientes aladas») (G, 132, 165, 342). Senmerv, en Persia, es un pájaro fabuloso, enemigo de las serpientes (M).
2.1.3. Entre los antiguos hebreos existía un culto a la serpiente: la secta conocida como los «ofitas» la reverenciaban como bienhechora de la humanidad y fuente de toda ciencia. En el texto bíblico, Moisés se sirve de una serpiente de bronce (un fetiche) para curar las picaduras venenosas de este reptil. Hasta el reinado del rey Ezequías hubo en el templo de Jerusalén una serpiente de bronce ante la que se ofrecían sacrificios (dicha imagen era considerada como un símbolo cultual de la época del Éxodo) (G, 124). En Israel el *Nehushtan* es una serpiente de latón usada como ídolo (M).
2.1.4. En el Génesis hebreo, la serpiente induce —y persuade— a Eva para que coma de la manzana del conocimiento (E, 23) (F, 114). El dios sumerio Ningizzida es el «señor del Árbol de la Vida»; en su representación de dos serpientes enroscadas a un palo prefigura el Caduceo griego (F, 116). El dios lunar Wudd, en Arabia, tenía como animal sagrado la serpiente (F, 169). En Tepe Gawra (norte de Mesopotamia) se han encontrado estatuillas de mujeres con cabeza de reptil. El dios sumerio de los rebaños (Dumuzi) tenía un segundo nombre: Ama-Ushumgal, que significa «su madre es dragón» (F, 243). El dios babilonio Marduk, como el Azteca Quetzalcoatl, es representado como una serpiente emplumada (F, 532). Nirutu, entre los fenicios, es una Diosa Madre descrita como parte mujer, parte serpiente (M).
2.2.1. Garuda, dios con cabeza y alas de águila, robó el amrita (el elixir de la inmortalidad) del Cielo para llevarlo a las serpientes, como rescate de Vinata (su madre). Gracias a ello las serpientes son inmortales (nótese que este mito es muy similar a uno nórdico:

Thjazi, con la forma de un águila, robó las manzanas de oro de la inmortalidad) (C, 212) (F, 113).

2.2.2. El pájaro Garuda está en permanente lucha contra la serpiente; por ello se hacen amuletos de esmeralda para prevenir las mordeduras de serpiente (C, 212).

2.2.3. Los hindúes tienen a la serpiente (*naga*) como un animal sagrado (M).

2.2.4. Kadru, en India, es una diosa-serpiente, madre de las serpientes primordiales Shesha y Vasuki; los *nagas* y las naginis son dioses serpientes que descienden de Kasyapa y de Kadru; guardan los tesoros de la Tierra (C, 319, 406) (Q).

2.3.1. El ermitaño Yao Wang, que salvó la vida de una serpiente, se convierte en un médico consagrado (M).

2.3.2. En la pintura sobre seda de Xin Chui, ésta aparece en el camino hacia el Paraíso (subacuático), con un halcón (símbolo de la muerte) encima, y con Nu Gua (diosa creadora con cola de serpiente) en el centro (F, 107). Fei-I, en China, es descrito como una serpiente con dos cuerpos, con cuatro alas y seis piernas (M).

2.3.3. El dragón Ying es el principio chino de la humedad; representa el espíritu de las aguas: reúne las aguas y dirige las lluvias. En general, los dragones chinos están asociados al agua y a la lluvia: en épocas de sequía, duermen en sus estanques o pozos; llueve cuando se despiertan y luchan entre ellos (F, 100).

2.3.4. Nu Gua, en China, es una diosa-serpiente con cabeza humana que, junto con su esposo Fu Chi, repobló el mundo después del Diluvio (C, 118, 428) (F, 57) (Q). Pan-Ku (o Pangu), criatura primordial, es a veces descrito como una serpiente con cabeza de dragón (M). Gung Gung, otro gigante primordial, es asimismo descrito como medio humano, medio serpiente (M). Gesar, el gran héroe tibetano, es hijo de un mortal y de una serpiente, o *naga*, llamada Gongmo (Q).

2.4.1. Gama-Sennin es un dios *shinto* de la vejez. En algunas leyendas se dice que es un sabio que puede adquirir la forma de una serpiente. Como una serpiente, puede mudar la piel cuando se hace viejo, y así adquiere una renovada juventud (y por ende, la inmortalidad) (I).

2.4.3. En la tradición budista del Japón, los reyes dragón son llamados Ryuo, y son considerados protectores de Buda; Ryuo vive bajo las aguas, y está conectado con ellas (I). Entre los taoístas son considerados asimismo como espíritus buenos, que ayudan a los humanos (I).

2.4.4. Oribe Shima es un héroe japonés que mata al monstruo serpiente Yofune-Nushi y salva a su hija (M). Yama-uba es un espíritu femenino japonés que, como la Medusa griega, tiene serpientes en la cabeza en lugar de cabello (M).

2.5.1. En Annam se cuenta que Ngoc Huang otorgó la inmortalidad a los humanos, que debían mudar de piel, pero por una confusión esta facultad fue adquirida por las serpientes (A, 479). En Nias, (Indonesia), los primeros humanos perdieron la facultad de mudar la piel (y de ser inmortales) porque no comieron cangrejos, y sí lo hicieron las serpientes, por lo que éstas adquirieron esta capacidad (y la inmortalidad) (A, 479). Entre los malayos, Asmara Dewa es un héroe que conoce al rey de las cobras, quien le da una joya mágica con propiedades curativas (M). En Sulawesi (Indonesia) también existen mitos de «cambio de piel» inspirados en las serpientes (N, 393).

2.5.2. Los ngaju de Kalimantan (Borneo) creen que la serpiente de agua es destruida accidentalmente por un pájaro; en su honor construyen canoas con forma de serpiente pero con la proa con la forma de un pájaro (E, 208). Entre los kenyah dyak de Sarawak es muy común el motivo del Árbol del Mundo. La serpiente se sitúa en las ramas inferiores, y el pájaro en la copa (F, 53). La imagen de la serpiente luchando contra el pájaro es frecuente en la zona comprendida entre Birmania y Nueva Guinea: el pájaro sería Garuda y la serpiente estaría asociada tanto a Vishnú como a Shiva (F, 108). Si comparamos la iconografía arquetípica de un demonio, tal como aparece repetidamente en los templos del Sudeste Asiático, con la «serpiente emplumada»

mesoamericana, o con un dragón, comprobamos que estos iconos son muy similares (F, 109). Según Stephen Oppenheimer, entre los batak del norte de Sumatra, la varita mágica representa al «Árbol de la Vida» (*tunggal panalua*), con un árbol en su copa y una serpiente en sus raíces (F, 245). Carlos Cid, en *Historia de las religiones*, escribe: «[Entre los dayak de Borneo] el cielo se simboliza por un pájaro, y la tierra por una serpiente… El simbolismo es tan profundo que supera a las ideas reiteradas en varios grupos étnicos o culturales y se convierte en una de las ideas arquetípicas de lo que Jung llama "alma colectiva", patrimonio general de toda la humanidad» (G, 470). La tríada pájaro-árbol-serpiente es muy común en tallas en madera y piedra en el Sudeste de Asia: en Sumatra, en Borneo, en Malasia, en Filipinas, etc. (N, 431). En Bali se cree que en un cielo superior habita el pájaro con cabeza humana Tjak y la serpiente Taksaka (Q).

2.5.3. Los dayak de Borneo creen que sus ancestros se reencarnan en serpientes, y por eso evitan matarlas (M). En el Sudeste de Asia los *nagas* son seres superiores con forma de serpiente. Algunos son medio humanos, otros son serpientes que residen en las aguas; algunos son dañinos, otros no (entre los budistas se dice que el *naga* Mucilinda protegió a Buda) (Q).

2.5.4. En Vietnam creen que el *naga* (una serpiente dragón), el señor de las aguas, es el antepasado de su monarquía (E, 208). En Indonesia, Naga Pahoda fue el rey-serpiente en los tiempos de la Creación, cuando nada existía sino el Océano y el Cielo. Y tanto en Camboya, como en Borneo, como en Vietnam, como en Melanesia, el ancestro de sus respectivos pueblos (de carácter civilizador) es hijo de un príncipe (o un ser mortal) y de una mujer-serpiente (o dragón) (F, 347). Djata, entre los dayak de Borneo, es una diosa que vive en el submundo, en forma de serpiente de agua (M). Sapurba, rey de Sumatra, mató una gran serpiente, que estaba devastando el área; adoptó una doncella, Puteri Tunjung Buih, que como Afrodita vino del mar (M).

2.6.2. Los buriatos hablan de la serpiente Abyrga, que reside a los pies del árbol en un lago de leche. El águila Garida vive encima del árbol y ataca a la serpiente (K). En Mongolia, el héroe Otshirvani fue incapaz de vencer a la serpiente marina Losy; por ello subió a la montaña Sumer y se transformó en el pájaro Garide. De este modo atacó al monstruo de nuevo y lo venció (K).

3.1.1. Los hombres fueron inmortales en un principio, pero cuando una vez dos de ellos se negaron a transportar los perros (serpientes, según algunos) de Baloo a través de un río, éste les arrebató la inmortalidad (M).

3.1.2. En la mitología aborigen de Australia el pájaro Jolpol lucha contra la Serpiente Arco Iris (una pitón) (F, 108).

3.1.3. Bobbi-Bobbi, en Australia, fue una serpiente benévola con los humanos durante el Tiempo de los Sueños (C, 95).

3.1.4. En Australia, Ungud, dios creador en forma de gran pitón, vive bajo la Tierra (F, 101). Bobbi-Bobbi, en Australia, es un espíritu serpiente, que creó el *boomerang* con una de sus costillas (M). Los aborígenes australianos conocen variados personajes mitológicos con forma de serpiente; entre ellos: Biggaroo (una gran serpiente), Bulugu (un hombre serpiente acuático) o Ungud (un dios creador serpentiforme que vive bajo tierra) (M).

3.2.1. En Nueva Bretaña (Nueva Guinea) los hombres perdieron la capacidad de mudar su piel porque el mensajero del Creador los engañó, y la cedió a las serpientes (A, 479). En las Nuevas Hébridas (Vanuatu) se dice que los humanos perdieron la capacidad de mudar su piel porque una anciana se negó a cambiar de piel (como hacen las serpientes) (A, 479). Honoyeta, en Papúa Nueva Guinea, es un demonio-serpiente que cambiaba su piel para convertirse en humano; cuando fue descubierto por sus mujeres, éstas quemaron su piel de serpiente, y a partir de ese momento los humanos se convirtieron en seres mortales (C, 263). Sido, en Melanesia, conoció el secreto de la inmortalidad:

cambiar de piel como la serpiente (C, 559). Agunua, en las islas Salomon, creó una mujer con la capacidad de regenerar su piel; como su hija la rechazó, la madre volvió a su piel anterior. A partir de ese momento los humanos no pueden cambiar la piel y regenerarse (M).

3.2.2. La imagen de la serpiente luchando con el pájaro es habitual en Nueva Guinea (E, 208) (F, 90). Hasibwari, en la Melanesia, hizo a la primera mujer con arcilla roja, y al primer hombre de una de sus costillas. Este dios es andrógino (tiene pechos, pero es macho), y es descrito como una serpiente con alas y una cabeza humana (M). En las islas Fiji existe el mito de un halcón hembra (Turukawa), que pone dos huevos en la higuera, que la serpiente macho Degei incubó y cuidó; de estos huevos salieron los primeros humanos, que fueron alimentados por la serpiente (creó para ellos la banana, el taro y el ñame) (M) (N, 432). En la isla Manus, y en Nueva Guinea, el motivo de la serpiente, el árbol y el pájaro es habitual (N, 433).

3.2.4. Gogo era una diosa-serpiente primordial en Melanesia (C, 308). Make es una serpiente gigante, manifestación del dios-creador Wunekam de Nueva Guinea (M). En Melanesia cabe destacar asimismo las distintas deidades-serpiente: Kagauaha (diosa serpiente), Ndauthina (un dios del mar y del fuego de las islas Fiji con forma de serpiente), y Ratu-mai-mbula (un dios de la fertilidad y del submundo, con forma de serpiente, en las Fiji) (M).

3.3.1. En Polinesia no existe el mito del cambio de piel inspirado en las serpientes, posiblemente por la ausencia de dicho animal en estas islas (véase más abajo). Sin embargo, en Samoa se conserva el mito del «cambio de piel» sin aludir a las serpientes, lo que indica la reminiscencia de un mito anterior, proveniente del hogar de origen de los polinesios, que sin duda sí tenía serpientes (N, 394).

3.3.4. A pesar de que en Polinesia la serpiente no aparece como una figura mitológica (sí en cambio la serpiente del mundo), es conocido el símbolo del *uroboros* (la serpiente que se muerde la cola), tal vez en alusión a la serpiente Hikule'o, que rodea el Árbol del Mundo (a veces a Hikule'o se la representa como una diosa de sexo femenino). Encontramos un ejemplo en una figura en forma de pez con doble cabeza, con un *uroboros* en medio, que circunda un «ojo del fuego» (E, 221). A este respecto, Stephen Oppenheimer escribe: «Las serpientes no tienen un papel protagonista en los mitos polinesios, presumiblemente por su ausencia en la fauna de estas islas» (N, 311). Ello no obstante, su papel es suplido por la anguila (por ejemplo, Rikki, en las islas Gilbert y Ellis) (M) (N, 311).

4.1.1. Atum es representado, en Egipto, como una serpiente gigante que renueva su piel (C, 73). En el Libro de los Muertos se dice: «Soy un Hijo de la Tierra / Yo le soy fiel / Ora muero, ora vuelvo a la vida / Heme aquí que florezco nuevamente y que me renuevo / De acuerdo a los ritmos milenarios del Tiempo» (F, 114). Isis creó una serpiente con tierra y saliva de Ra, que mordió a este último. Para darle el antídoto, le preguntó a cambio su nombre secreto, con lo que Isis obtuvo la inmortalidad (M).

4.1.2. En Egipto el *uraeus*, o la diosa cobra Uatchet, era representada como una serpiente alada (D, 75). El buitre (Nekhbet) y la cobra (Wadjet) simbolizaban, respectivamente, el reinado del faraón sobre el Alto y el Bajo Egipto (F, 107) (Q). Ra (representado por un halcón) batalla diariamente contra la serpiente Apofis (F, 107). Nazir es una diosa serpiente con forma de serpiente alada de la zona del Delta, en Egipto (M). Seker, también en Egipto, es descrito como un halcón con cuerpo de serpiente (M).

4.1.4. La leyenda egipcia conocida como la Isla del Encantamiento habla de unos gigantes serpentiformes, con cabeza humana y barba. Viven en el país de Punt (F, 89). Mertseger, Meret y Nehebkau son deidades egipcias con forma de serpiente (M). Kebechet es una diosa serpiente, hija de Anubis; es considerada la serpiente celestial (M). Kereth es un dios serpiente egipcio (M). Amaunet y Amon-Ra, en Egipto, son descritos con una cabeza de serpiente (M).

4.2.1. Entre los gallas de África Oriental se dice que los humanos perdieron la capacidad de cambiar de piel porque el pájaro Holowaka –que les debía enviar este mensaje (de la inmortalidad)– no lo hizo, y sí informó, en cambio, a las serpientes (A, 479) (C, 262). Entre los kono de Sierra Leona, la serpiente roba las pieles de la inmortalidad al perro (que las llevaba a los humanos), y por eso se hace inmortal (E, 257) (F, 113). De acuerdo con los limba de Sierra Leona, el dios supremo, Kanu, creó una medicina que concedía la inmortalidad; Kanu encargó a la serpiente que la llevara a los humanos (de este modo se hizo inmortal); el sapo la robó, y como saltó y se derramó, el dios Kanu rehusó volver a fabricarla (H). Imana, dios creador en Burundi y Ruanda, dijo al ser humano que si no dormía esa noche le concedería una larga vida; como fue incapaz de mantenerse despierto, una serpiente ocupó su lugar, y a partir de ese momento renueva su piel y se rejuvenece (nótese un mito similar: Gilgamesh y la serpiente; arriba) (H). Mbasi es un héroe, con forma de serpiente, que revivió tres veces (M). Ruwa, en Tanzania, es un dios creador que hizo a los primeros humanos inmortales. Los colocó en un jardín, donde tenían prohibido comer el fruto de una planta (el ñame llamado *ukaho*). La serpiente de la muerte los tentó, y los primeros humanos comieron un poco de ese ñame, perdiendo su inmortalidad (M).

4.2.3. Los baga de Guinea tienen una tradición de culto a la serpiente. Consideran a las serpientes pitón como reencarnaciones de sus ancestros, y las tratan con respeto (H).

4.2.4. Kaang, en Bostwana, cedió su sabiduría a las serpientes. Sólo los sabios conocen su lenguaje (C, 317). Entre los fon, la serpiente pitón Aido-Hwedo llevó al dios creador, Mawu Lisa, en su boca mientras éste creaba el mundo (H). Los Nommo son espíritus de la luz y del agua entre los dogon; eran descritos como medio humanos y medio serpientes (M). Oshunmare es una deidad serpiente de los yoruba (M). La serpiente del submundo Kinyoka fue muerta por el héroe Sudika-mbambi (M). Koleo es un dios serpiente de Tanzania (M). Dji y Sajara son serpientes arco iris en Dahomey y entre los shongai, respectivamente (véase la Serpiente Arco Iris en Australia) (M). Kanyarundi es un antiguo rey que mató a una serpiente que vivía en una caverna, rodeada de un tesoro, y que a su vez había raptado la hija de un jefe; con quien casó, como no podía ser de otra manera (M).

5.1.1. Entre los arawak de Guyana el Creador castiga a los humanos concediendo la inmortalidad a las serpientes (a través de su muda de piel) (N, 394). En otro mito, entre los indios tamanachier del río Orinoco, el Creador (que venía del otro lado del Océano) retiró a los humanos la facultad de cambiar de piel ante la reacción escéptica de una anciana (N, 394).

5.1.2. Hidemene robó e introdujo en su vientre el Huevo Cósmico de Wanadi. Hidemene, perseguida por Wanadi, se convierte en la Serpiente Emplumada Hui'io. Ésta es dueña del mundo subacuático, y señora de los espíritus acuáticos (los *mawari*) (O). Wiyu (otra acepción de Hui'io) es una serpiente emplumada con los colores del arco iris (O).

5.1.4. Keyeme, entre los taulipang de Venezuela y Brasil (un grupo caribe), es visto como un hombre que se puede transformar en serpiente (M).

5.2.1. Entre los navajo de Norteamérica, Glipsa fue raptada por Serpiente, que apareció ante ella en forma de un humano; éste le enseñó muchas cosas, como el canto Hozoni y los poderes curativos (M).

5.2.2. En Norteamérica los *Thunderbirds* son una especie de ser sobrenatural que controla el trueno, el rayo, la lluvia, el fuego y la verdad (si mientes, caerá un rayo sobre ti). Encabezaban los *totem-poles* sagrados, representando la figura de humanos con cabeza de águila y alas; representaban la justicia y el orden universal, y eran enemigos de las serpientes (que simbolizan el mal y la anarquía) (C, 607). Entre los hopi de Norteamérica, la serpiente (Káto'ya), junto con Mochni (el pájaro hablador), difundía rumores de discordia. Los seres humanos se hicieron desconfiados, y comenzaron a luchar entre ellos. Además, se olvidaron de rezar sus oraciones a los dioses del Cielo.

Ello supuso el fin del —idílico— primer mundo (G, 210). Palulukon es la serpiente emplumada de los hopi (M). Nanabush mató a la serpiente Misikinebik, en Norteamérica, que tenía aterrorizada a la población (M).

5.2.4. Entre los kwakiutl del Canadá, Sisiutl es una serpiente de agua con tres cabezas (dos de serpiente y una humana) que vivía en un lago, junto a la diosa del cielo Qamaits (C, 564). En Norteamérica, Snake Girl (Mujer serpiente) es la antecesora del pueblo hopi. En su honor, y para implorar por lluvia, se realiza la danza de la serpiente (M). Gunnodoyah, un guerrero iroqués, luchó contra la Gran Serpiente del Lago, pero fue derrotado por ésta (M). Matchemanitou es un Manitú (Gran espíritu) malo, con forma de serpiente (M).

5.3.1. En México (Cuauhtitlán) se degollaban dos mujeres, se desollaban, y dos hombres de alto rango vestían las pieles (incluyendo los rostros de las mujeres sacrificadas), en la creencia de que mudando las pieles, como las serpientes, renuevan su juventud y salud (A, 478).

5.3.2. Quetzalcoatl, entre los aztecas, es un dios serpiente, que personifica la combinación del pájaro (*quetzal*) con la serpiente (*coatl*), por lo que combina tierra (*co*), agua (*atl*) y aire (*quetzal*). Es, pues, un símbolo compuesto, que en otras latitudes sería equivalente a un dragón (aunque, como en China, tiene un papel positivo) (B, 492) (C, 511) (D, 332) (E, 286) (F, 107). Entre los aztecas, el mito de la creación de Tenochtitlán es representado por un águila encima de un cactus, con una serpiente entre sus garras. (La leyenda dice: «En el año 2 (casa) / llegaron a Tenochtitlán / allí donde en las piedras crecía el cacto nopal / en cuya cumbre estaba el águila / devorando a la serpiente.) (F, 111). Gucumatz, entre los mayas Quiché, es la «serpiente emplumada» (R). El Dios VII, entre los Olmecas, representa la «serpiente emplumada» (R). Kukulkán, entre los mayas, es la «serpiente emplumada» (R).

5.3.3. El emblema de Tlaloc, el dios azteca de la lluvia, está constituido por dos serpientes enrolladas (nótese la similitud con el emblema sumerio del dios *ctónico* Ningizzida, asociado a la fertilidad) (F, 100). La serpiente (*coatl*) figuraba abundantemente en la imaginería azteca, y dio nombre a muchos dioses y diosas (R).

5.3.4. Cihuacoatl, gran madre azteca, es literalmente la «mujer serpiente» (C, 121). Coatlicue (falda de serpientes), entre los aztecas, tenía muchos pechos (como la Artemis efesia), y de ellos surgía la «leche de la vida» (C, 125) (D, 93). El dios maya Itzamna es llamado literalmente «serpiente del Este» (o «casa de la iguana») (F, 201). Quetzalcoatl es literalmente una «serpiente emplumada»; tras ser expulsado de Tula (o Tollán), capital del reino tolteca, viajó a la costa del Golfo de México y se echó a la mar en una balsa de serpientes (F, 532, 639). El dios Votán es representado, entre los mayas, como una serpiente (nótese el Odín, o Wotan, germánico, que asimismo es descrito como una serpiente) (G, 493). Cerastes y Kan son dos dioses-serpiente de Centro América (M).

5.4.1. Los arawakos de la Guyana dicen que el dios Kururumany castigó al género humano con la mortalidad por su ingratitud hacia él, y en cambio concedió la inmortalidad a la serpiente, que renueva su piel (A, 478). Los tamanachiers del Orinoco, del mismo modo, piensan que el Creador retiró la inmortalidad a los humanos (que se traduce en un cambio de piel) y se la otorgó a las serpientes (A, 478). Sinaa, en Brasil, cambia cada noche de piel, como hacen las serpientes (C, 563) Entre los indios barasona, Romi Kumu, creadora del mundo, iba a alimentar a su pueblo (He) cuando las serpientes robaron la miel de la eterna juventud (F, 113).

5.4.4. Entre los chibchas de Colombia, Bachue es representada como una serpiente, aparecida en el lago primordial, y al mismo tiempo es considerada madre de la especie humana (C, 81). Caicai es visto como una deidad serpiente entre los araucanos; éste causó el Diluvio (M). El héroe Tamulu, el hermano «oscuro» de Tamusi (el «luminoso»), mató a las serpientes enviada por el Sol, que atacaron la Tierra (M).

Amarum es un demonio, representado como una serpiente de agua, entre los quechua (M).

III

LA RAÍZ DE LOS MITOS

José Luis Espejo

En las tablas 20 y 21 he realizado una compilación de los principales «mitemas» de la Mitología Universal, que he resumido en diecinueve «motivos» principales. En la tabla 20 encontramos todos los «mitemas» sin filtros; en la tabla 21 he recopilado únicamente los «mitemas» presentes en el Génesis bíblico. Tanto en un caso como en otro he añadido una serie de «variantes» que califican o definen cada uno de los «mitemas». Por ejemplo, en el caso de la «creación del ser humano con arcilla», si el mito incluye el «aliento de vida y la costilla»; o en el caso del Diluvio, si éste incorpora un barco y la montaña en la que aquél queda varado (y aún más, si el evento incluye el transporte de animales, una suelta de pájaros, y un arco iris).

Como adelanté en la introducción de la obra, he llegado a dos conclusiones: 1) Los «mitemas» aquí presentados son realmente universales; todas las culturas comparten una serie de «motivos» comunes (que he resumido en diecinueve), lo que resulta evidente si tenemos en cuenta que más de un noventa por ciento de las casillas de la tabla 20 están llenas. 2) Significativamente, es en Europa Occidental y Oriental donde hay más espacios vacíos (ello es más ostensible si cabe en la tabla 21), lo que equivale a decir que son las regiones más «aculturizadas» (presumiblemente por el cristianismo y por las culturas clásicas). Y estableciendo una ley general, mientras más casillas tienen una X, en un territorio dado –haciendo abstracción de los errores de muestreo –, es de suponer que tal área geográfica ha conservado en mayor grado el patrimonio mítico universal (los «mitos universales»).

Pero centrémonos ahora en la tabla 21. En ella he tomado al Próximo Oriente como punto de referencia, pues no en vano se han seleccionado los «mitos estrella» del Génesis bíblico. Éstos son: 1) las aguas primordiales; 2) la creación del ser humano con arcilla y aliento de vida; 3) el Paraíso; 4) el árbol del mundo o de la vida, y el fruto del Árbol de la Vida; 5) la disputa entre hermanos; 6) el Diluvio clásico (con barco y montaña); 7) los gigantes; y 8) la montaña sagrada y el mito de la torre de Babel. Así pues, si el número de filas es ocho (una por cada «mitema»), una mayor o menor proximidad al modelo bíblico, en un área concreta, vendrá determinada por el número de coincidencias con el modelo del Próximo Oriente (que incorpora el Génesis bíblico), con un máximo de 8.

Hemos de tener en cuenta que, por término general, la mayor parte de territorios se aproximan bastante al modelo del Génesis: por ejemplo, la Polinesia tiene un relato del Diluvio con barco y montaña, e incluso con arco iris, aunque está ausente la suelta de pájaros. Sin embargo, aquí no buscamos sólo «coincidencias», sino la «perfecta identidad» entre mitos. Es decir, haciendo uso de las «variantes» de las que hablé más arriba, precisamos saber qué relatos míticos se parecen más entre sí, hasta el punto de ser «idénticos» (en el sentido de que cumplen con una serie de condiciones). Por ejemplo, en el caso del Diluvio, que –además del barco, la montaña, los animales, y la suelta de pájaros– el mito de una determinada área incluya el arco iris; o en el caso de la creación del ser humano con arcilla, con «aliento de vida»,

que el cónyuge sea creado con una costilla. Es éste el nivel de coincidencia que exigimos, para establecer si dos mitos son o no «iguales» (no «análogos», o «similares»). Que esta homología sea producto de una difusión cultural prehistórica, de los «arquetipos junguianos», o de la influencia de los misioneros cristianos en las «áreas exóticas», es una cuestión que en este momento no nos ha de preocupar. Centrémonos, seguidamente, en el análisis de la tabla 21.

Si atendemos a las homologías en las filas (en los «mitemas») veremos que los más acordes con el modelo (con el Próximo Oriente) son los siguientes: Paraíso-Isla (16 coincidencias), disputa entre hermanos (14 coincidencias), y Árbol del Mundo-Árbol de la Vida-fruto del Árbol de la Vida (13 coincidencias). Seguidamente tenemos, de más a menos número de coincidencias: Océano Primordial-el dios lucha contra el monstruo marino (9); Creación del ser humano con arcilla, aliento de vida y costilla (6); Gigantes-El Diluvio acaba con los gigantes (6); Diluvio-animales-suelta de pájaros-arco iris (2); y Montaña sagrada-torre de babel-Dios asociado al volcán (2). Notemos un detalle; si tomamos el mito «Creación del género humano con arcilla, aliento de vida y costilla» como un ejemplo de mito «bizarro», difícilmente imaginable por dos pueblos si no ha habido una influencia común, veremos que todas las áreas que lo comparten, excepto Próximo Oriente, se sitúan en los alrededores del Océano Pacífico. Estamos hablando, en concreto, del Sudeste de Asia, de Siberia, de Melanesia, de Polinesia y de Norteamérica, áreas bañadas por dicho océano.

Ahora analicemos las columnas (las áreas geográficas), tomando como punto de referencia el Próximo Oriente. Las que tienen más homologías con el modelo son: el Sudeste de Asia (6 coincidencias), Polinesia (5 coincidencias) y Centro América (5 coincidencias). Insisto, estamos hablando de mitos «idénticos» (con los detalles particulares de cada área, por supuesto) respecto al modelo del Próximo Oriente. ¿Cómo es posible, entonces, que nuevamente, las áreas con más coincidencias se sitúen en torno al Océano Pacífico? Es destacable el caso del Sudeste de Asia, que únicamente se aparta un tanto –en las variantes arco iris y Diluvio acaba con los gigantes– del modelo bíblico; por lo demás las homologías son asombrosas. Aunque, todo sea dicho, se toma en consideración un área muy extensa, que incluye culturas austroasiáticas y austronesias, las cuales compartirían un sustrato cultural común con origen en Indonesia (véase a este respecto: Stephen Oppenheimer: *Eden in the East*, página 145).

Insisto: el mito más común es el del Paraíso Primordial situado en una isla; y las áreas con más coincidencias respecto al modelo de referencia (el Próximo Oriente) se sitúan en el entorno del Océano Pacífico. Obsérvese el mapa 21. De éste escribo lo siguiente en el libro *Ecos de la Atlántida* (página 203): «En este mapamundi aparecen reflejados una serie de nombres geográficos, que señalan posiciones en el planisferio, como si un observador desde el espacio hubiese elegido un punto focal, o de referencia, que determina la ubicación del resto de las piezas del tablero. Pero ante todo, repasemos dichas piezas, de izquierda a derecha de la figura...». Y así lo haremos a continuación:

– Europa. De acuerdo con André Cherpillod (*Dictionnaire etymologique des noms géographiques*), deriva del fenicio Ereb, que significa «Occidente», o «ponerse el Sol».
– África. De acuerdo con Ignatius Donelly (*Atlantis, the antediluvian world*), que cita a Wilford, en el octavo volumen de *Asiatic Researches*, deriva de Apar, Aphar, Apara o Apariou, que significa «Oeste» (en hebreo, «polvo»). Según otros, proviene del latín *aprica* (soleado), o del griego *aphriké* (sin frío).
– Magreb. De acuerdo con A. Cherpillod deriva del árabe *magrib* (poniente), que a su vez proviene de *garb*, que significa «Oeste».
– Asia. De acuerdo con A. Cherpillod deriva del asirio *asu*, que significa «salir, levantarse» (el Sol). En definitiva, «Levante».
– Japón. De acuerdo con A. Cherpillod deriva del chino *riben* (pronunciado *jipen*), que significa «país del sol naciente». Nippon, según A. Cherpillod, deriva del japonés *nihon*, que significa «sol que se levanta».

– Tula (Guatemala). Para los cakchiqueles de la región de Texpán, en Guatemala, emparentados con los quichés, Tula o Tollán («País de los juncos») equivalía a «fuente de luz», y por extensión, a «Levante» (Pierre Carnac: *La historia empieza en Bimini*, página 240).
– Andes. De acuerdo con A. Cherpillod deriva del quechua, ya sea de *anti* (Este) o de *anta* (cobre). Curiosamente, *Anti* es también una palabra egipcia. De acuerdo con J. A. Coleman (*The Dictionnary of Mythology*) es un «dios con cabeza de halcón, guardián del Este». En algunos relatos representa al dios Horus. Más adelante veremos que tiene asimismo una acepción polinesia.

Sigo con la cita de *Ecos de la Atlántida* (página 204): «Estos topónimos nos perfilan un tablero con el centro en el Este de Asia. Nótese que el punto focal, o de referencia, está aquí. La prueba: tanto el topónimo Tula como Andes expresan la idea de Levante. Ello no tiene mucho sentido desde una perspectiva local, pero sí lo tiene desde una perspectiva global. Evidentemente los Andes [de *anti*, Este] están a Poniente (en el Oeste) de América, pero a Levante (en el Este) de Asia. Por lo que se refiere a Europa, África o el Magreb, dichos topónimos sí tienen sentido a nivel local. Pero los hemos de observar desde una perspectiva global: están en el Occidente (Poniente, u Oeste) de Asia. Este último término significa Este; y ello es lógico, porque Asia se sitúa al este de Europa. Lo que evidencia, nuevamente, una perspectiva global, no local… Es por ello que el topónimo Japón o Nippon representa el centro, o punto de referencia, del mapamundi aquí expuesto. Porque es donde nace el Sol. Es aquí donde se ubica el Paraíso. Es la "tierra de los dioses" (Neter-Ta)». Más adelante, al analizar más a fondo la mitología polinesia, comprobaremos que esta presunción podría ser acertada.

El centro (Japón) ¿respecto a qué? Respecto a un área que comprende el Pacífico, y en la que Tula (Guatemala) y los Andes (nótese el término *anti*, que analizaremos más adelante) suponen su límite oriental. De nuevo, tenemos el Océano Pacífico como punto de referencia; y como hemos visto más arriba, el análisis de las tablas 20 y 21 (tablas comparativas de los mitos universales) confirman sin ningún género de dudas que el mapamundi arriba expuesto (mapa 21), con la exposición de los topónimos universales, realmente señala lo que parece una planificación global, como expongo en *Ecos de la Atlántida* (página 205): «Parece como si un "comité de sabios" hubiese dejado suficientes pistas, en la toponimia, como para poder establecer el lugar de partida de aquel pueblo que hubo de huir, miles de años atrás, de un gran cataclismo que destruyó su país de origen… Tanto el nombre de ciertos accidentes geográficos, como la disposición de las constelaciones estelares, constituyen un libro abierto para "quienes quieran ver", que revela la suerte sufrida por una cultura orgullosa e ingeniosa, la cual quiso registrar en el Cielo y en la Tierra las hazañas de sus antepasados».

* * * * *

En la segunda sección de este libro, he tratado de establecer los «mitemas» que comprenden el follaje, las ramas principales, y el tronco común del «árbol de los mitos» universales. En esta sección me centraré en descubrir la «raíz» (la fuente) de dicho «árbol de los mitos», a partir del análisis de las tablas 20 y 21, expuestas más arriba. Fruto de este esfuerzo he realizado el mapa 20, que en cierto modo es una traslación al papel de las conclusiones a las que he llegado a partir del estudio comparativo de los mitos. Aquí he plasmado siete mitemas básicos, con el añadido de algunas variantes. El primero es la creación del ser humano, con «aliento de vida», aunque he incorporado un elemento nuevo: la «arcilla roja» como material de «producción» del género humano. Las regiones donde se localiza este mitema son: Próximo Oriente, África Subsahariana, Siberia, Melanesia y *Polinesia*. Otro icono representa la creación del cónyuge con una costilla. Dicho mitema está extendido por Próximo Oriente, Siberia, Sudeste Asiático, Melanesia, *Polinesia* y Norteamérica. Si seguidamente plasmamos en el mapa el mito clásico del Diluvio (con barco y montaña), con el añadido del arco-iris, lo encontraremos en Próximo Oriente, *Polinesia*, Centroamérica y Sudamérica. ¿Qué nos dice

todo ello? Fundamentalmente, que tales «mitemas» parecen situarse, mayoritariamente, alrededor del Océano Pacífico. Nótese que, además del Próximo Oriente, es Polinesia la única región donde todos estos «mitemas» forman parte de su *corpus* mítico.

Ahora nos fijaremos en una serie de «motivos» menores, que sin embargo son relevantes a la hora de establecer homologías entre los diferentes *corpus* míticos. El primero, y más importante de ellos, es el mito de la «torre de Babel». Además de en Próximo Oriente, lo hallamos en África Subsahariana, el Sudeste de Asia y Norteamérica. La «constelación de los dos hermanos», en el emplazamiento de la bóveda celeste donde se ubica Géminis, está presente, además de en Europa del Sur y Próximo Oriente, en Australia, *Polinesia* y Norteamérica. El mito de los gigantes en lucha con los pigmeos es prototípico de Melanesia y *Polinesia*; en el resto del mundo parece existir una relación de colaboración (o convivencia) entre ambas razas (más adelante analizaré con más detalle el mito de los pigmeos, por lo que se refiere a los contextos polinesio y egipcio). El último «mitema» a considerar, el árbol acompañado del pájaro y de la serpiente, es bastante más universal. Se localiza en el Norte de Europa, el Este de Europa, Próximo Oriente, Siberia, Sudeste de Asia, Melanesia, Norteamérica y Centroamérica. Nuevamente, si exceptuamos Próximo Oriente, Polinesia es la región donde se localizan más mitos de referencia, con la excepción del mito de la torre de Babel (que sí se halla en una región vecina, el Sudeste de Asia), y del árbol-serpiente-pájaro (que sí existe en Melanesia). Nótese, como señalé con anterioridad, que si en Polinesia está ausente este último, es porque en dicha región no hay serpientes: «Las serpientes no tienen un papel en los mitos de la Polinesia del Este, presumiblemente por su ausencia en la fauna de estas islas» (Stephen Oppenheimer: *Eden in the East*, página 311). Julius Scammon Rodman, en *The Kahuna Sorcerers* (véase bibliografía), también apunta que «las serpientes eran desconocidas en Hawaii» (página 190).

Quisiera destacar un «mitema» más: el del paraíso primordial (en realidad un «paraíso-isla») con el nombre Hawaiki, tierra de origen de los polinesios según su tradición. ¿Es casualidad que una de las «islas del origen» de la mitología japonesa reciba el nombre de Awagi? ¿Se referiría este último emplazamiento al paraíso originario de los polinesios? ¿Compartirían los antiguos japoneses y polinesios una misma cuna, o paraíso ancestral? De todo ello hablaré extensivamente más abajo.

En definitiva, que sea Polinesia, y no cualquier otra tierra, la que comparta con Próximo Oriente una mayor cantidad de homologías en sus respectivos *corpus* míticos, nos habría de hacer sospechar que uno de estos dos puntos es la «raíz» (o fuente) del Mito Universal; por supuesto, si hacemos abstracción de los «arquetipos» junguianos, y por tanto seguimos un razonamiento estrictamente «difusionista». La pregunta, tal como la plantea mi colega Diego Méndez, es evidente. En ese caso, ¿en qué dirección se produciría tal «difusión de ideas»? ¿Del Próximo Oriente hacia el Este, o del lugar de origen de los polinesios (su mítica Hawaiki) hacia el Oeste? La respuesta la podemos encontrar en el mapa 20, nuevamente. Aquí vemos cómo el núcleo con mayor concentración de coincidencias universales es el área que bordea el Océano Pacífico: Sudeste de Asia, Melanesia, Polinesia, Siberia y América del Norte y Central. Así pues, habríamos de colegir —consecuentemente— que ésta sería (probablemente) la «raíz» de los mitos. (Ya hemos visto, en la segunda sección, que parece poco probable que los «misioneros» cristianos hayan propagado en esta región mitos, al modo de la «creación del ser humano» o el Diluvio, tan parecidos a los del Génesis. Los nativos insisten en afirmar que éstos son autóctonos, y muy antiguos.)

En el mapa 20 he añadido unas flechas, que indicarían la dirección de la ruta de difusión de los citados mitemas, a partir de la hipótesis expresada más arriba: su foco central cabría encontrarlo en el Pacífico; desde aquí, se habrían extendido por Siberia, por Próximo Oriente y por América, al constituir el «lugar central» de la distribución de los mitos (nótese de nuevo el mapa 21). A continuación, de cara a establecer unas bases más sólidas para resolver esta cuestión, me propongo exponer una serie de «coincidencias» en los mitos y las tradiciones

culturales polinesias, en relación a los *corpus* míticos que podemos encontrar en Europa o en Próximo Oriente.

* * * * *

Dick Edgar Ibarra, en su libro *Astrología y Astronomía en la Antigüedad,* hace mención de una serie de homologías entre los vocablos, las costumbres y los mitos de Polinesia (y del Sudeste Asiático) con los de Egipto, Grecia o Israel. He aquí unas cuantas: 1) las capas y los cascos de los micronesios son muy parecidos a los de los griegos (capas tipo «clámide» y cascos tipo «corintio»; página 87); 2) los indonesios y los polinesios emplean palabras comunes a las de Occidente (por ejemplo, *dankit*, «cielo», en indonesio, es muy parecida a *dankir*, «cielo», en sumerio; o bien la palabra polinesia *kikulo*, «círculo», es muy similar al *kiklos* griego; páginas 108 y 109): y 3), Ra es Sol en Polinesia, así como en Egipto; asimismo Oro es un dios celeste polinesio, homónimo con el Horus egipcio (páginas 120-122).

A todo ello le podemos añadir prácticas funerarias similares: «Los enterramientos nativos, los ritos funerarios y los obsequios, prácticas tanto antiguas como modernas, son muy parecidos a los egipcios. Allí [en Polinesia] los muertos de la realeza eran también enterrados en lugares secretos con sus tesoros, y las maldiciones sacerdotales aseguraban su integridad. Como en Egipto, vemos paredes rocosas agujereadas con cuevas, que son tumbas; y el valle *Nuuanu*, encima de Honolulu, es el Valle de los Reyes de Hawaii» (Julius Scammon Rodman, página XI). (Nótese «Nuu-Anu». Tanto el prefijo Nuu como el sufijo Anu aluden a dioses de Próximo Oriente: el Nun egipcio y el Anu o An mesopotámico.)

A continuación, expongo otras coincidencias del mismo tipo, que podemos encontrar en el entorno austronésico (Sudeste de Asia, Melanesia y Polinesia). Entre ellas las siguientes:

a) En el comienzo del mundo, existía un jardín con dos árboles. Los hombres y las mujeres vivían aparte (ellos en un árbol, y ellas en otro). El dios Na Kaa abandonó el jardín por una temporada, y los hombres y las mujeres dieron rienda suelta a su lujuria en uno de los árboles. Na Kaa, al enterarse, les dijo que no habían elegido el Árbol de la Vida, sino el de la muerte. Posteriormente los arrojó del jardín, y echó sobre ellos el peso de las cargas de la enfermedad y de la muerte (islas de Micronesia).
b) Kane moldeó a Kumu-honua, el primer hombre, a partir del suelo húmedo, y le dio por mujer a Lalo-honua. Esta primera pareja vivió felizmente hasta que topó con Aaia-nuinukea-a-ku-lawaia («el gran pájaro del mar con el pico blanco que pesca»), el cual les indujo a comer los frutos sagrados de Kane. Ella enloqueció y se convirtió en un pájaro marino, y él fue condenado a la mortalidad (Hawaii). En Tahití se dice que Ta'aroa y Tu crearon al primer hombre, Ti'i, con tierra roja ('*araea*), y éste casó con la diosa Hina. Sus hijos fueron los antepasados de los *ari'i*, la nobleza del país.
c) Entre los maoríes, un dios supremo llamado Ío (con las características del Yahvé hebreo) creó el Cielo y la Tierra separando las aguas (Mircea Eliade, *Mito y realidad*, página 37); después creó el primer hombre con tierra roja, y mientras estaba dormido, tomó una costilla de su cuerpo y formó la primera mujer. También entre los maoríes, Tu/Tiki, o Tane, creó a la mujer (Eevee) a partir de una costilla. En la mitología polinesia se habla repetidamente de una primera mujer llamada Ivi («hueso», o «costilla», según las zonas); compárese con el mito hebreo de la creación de Eva a partir de la costilla de Adán.
d) Nu'u, el Noé polinesio, es informado por el dios Kane de que va a inundar el mundo con una gran ola. Así que construye un barco y allí se refugia de la inundación. El barco recala en la cima de una montaña (Manuna Kea, en Hawaii).
e) El dios Hikule'o de Samoa tiene cola de reptil, que rodea el árbol del mundo, apretándolo de tal modo que sus hermanos le tienen que atar para que no lo rompa. En el mito nórdico la serpiente Nidhogg aprieta el árbol del mundo Yggdrasil, tratando de destruirlo, lo que es impedido por la ardilla Ratatosk.

f) Los hawaianos hablan de un gigante helado en la cima del mundo. Éste se despertó y se deshizo, provocando el Diluvio. Este gigante equivale al Ymir de la mitología nórdica: se deshizo y provocó un Diluvio, del que sólo se salvaron Belgemir (el Noé nórdico) y su mujer.
g) En Nueva Zelanda existe el mito de Maui (equivalente al Loki nórdico) pescando la isla de Nueva Zelanda (en forma de un gran pez). En los países nórdicos existe el mito de Thor pescando la serpiente Jormungand (serpiente monstruosa que rodea el mundo).
h) Como en el mito griego de Urano y Gea, Rangi (el Cielo) tuvo que ser separado de su esposa Papa (la Tierra), siendo colocado por uno de sus hijos en el lugar en el que está emplazado (Nueva Zelanda).
i) Los oráculos de la Polinesia eran muy similares a los celebrados en Grecia: el dios «entraba» en el sacerdote, éste sufría unos espasmos, y posteriormente hablaba por su boca. La aparición de un pájaro sagrado en el camino –como sucede en Occidente– es concebido como un «omen» de un hecho futuro.
j) En las islas Fiji existe un mito similar al de Caronte (que transportaba el alma de los muertos): un barquero recoge el alma del muerto, y la transporta por el río.
k) Como entre los distintos reinos europeos, en Tonga se creía que el contacto con la mano del rey podía curar las escrófulas.
l) Al igual que los celtas irlandeses, los polinesios sacrificaban regularmente hasta dos tercios de sus hijos (de ahí puede provenir el mito bíblico de las distintas «matanzas de los inocentes»).
m) En el ámbito austronésico existe el mito de un demonio femenino (Puntaniak, entre los banyan de Malasia, y Leplepsepsep, en Vanuatu) que, como las lamias clásicas o la Lamasthu babilonia, rapta a los niños recién nacidos.
n) El héroe Olifat de Micronesia es hijo de Lugeilan (dios del Cielo y de la agricultura; nótese el celta Lugh), aunque en otra versión es hermano de éste, e hijo de Anula (nótese el sumerio An, o el hurrita Anu).
o) Haumea (hermana de Kane y madre de la diosa de los volcanes, Pele) es una diosa hawaiana de la fertilidad, a la que en ocasiones se confunde con Papa (diosa de la Tierra). Tiene una vara mágica llamada *makalei*, similar a las «varitas mágicas» de las brujas y las hadas de los cuentos europeos.
p) En Samoa se habla de un ogro, de nombre Gaugatolo (curioso parecido con el Gargantúa céltico), que aterrorizaba a todo el archipiélago. En Nueva Zelanda también se conoce una «ogresa» de nombre Houmea, con un hambre insaciable. En Polinesia los elfos y las hadas de su tradición aparecen en las leyendas de los semidioses, en las que tienen poderes mágicos y hacen diabluras y trucos a los héroes.
q) En Grecia, Deucalión y Pirra, tras el Diluvio, crean la siguiente generación de humanos tirando piedras por detrás de su espalda. Entre los iban de Sarawak se habla de un tal Trow (el Noé local) que flotó en su arca, durante el Diluvio, con su mujer y con algunos animales domésticos. Creó a otras mujeres con piedras, y con ellas repobló el mundo.
r) En la isla de Tonga se habla de dos hermanos, hijos de Tangaloa: Toobo (indolente) y Vaca-acow-ooli (esforzado). Su relación –como en el mito de Caín y Abel– se crispó, hasta el punto de que el hermano malo mató al hermano bueno, y Tangaloa reprendió al asesino por ello y lo expulsó. En Polinesia es también común el mito de los divinos gemelos (es el caso de Piku y Kele), el del niño abandonado en el agua (Muni) o en la selva (Pai), y el del nacimiento virginal (nacimiento virginal de Siusimataila'a a partir de su madre Makamaka'a, preñada por el Sol).
s) En Egipto la anguila (o la serpiente) es una forma primitiva de Atum (cuando moraba en una gruta, llamada Immehet), dios creador andrógino surgido del Nun en una colina primordial. Es una manifestación primordial emergente de las aguas (nótese, más abajo, el mito polinesio del dios creador Atea, o Te Tumu, representado como una anguila; el nombre egipcio Atum y el polinesio Te Tumu son en parte homófonos).

t) Sina es una diosa lunar de Samoa. Nótese el Sin acadio, asimismo lunar.

Podríamos añadir aún otras coincidencias: la costumbre de caminar sobre ascuas calientes, como en Europa (Julius Scammon, página 97 y siguientes); la pervivencia de tres clases sociales básicas (*kahuna*-sacerdotes, *alii*-nobles y *makaainana-manahune*-plebeyos), tan similares a las estructuras sociales indoeuropeas y semíticas (Julius Scammon, página 134); y la existencia —en Hawaii— de una «trinidad» mitológica conocida como los «tres príncipes del Cielo» (Lono, Kanaloa y Ku; equivalentes a Rongo, Tangaroa y Oro); recuérdese a este respecto otras «trinidades» mitológicas, como Brahma-Vishnú-Shiva de la mitología hindú, o Isis-Osiris-Horus de la mitología egipcia (Julius Scammon, página 146).

Por su parte, Robert D. Craig, en *Handbook of Polynesian Mythology*, abunda en este tipo de homologías: a) la estructura social polinesia es muy semejante a la europea (mando por primogenitura, una organización de la tierra y del poder similar al feudalismo); b) la escatología es muy parecida a la egipcia (sepulturas en cuevas secretas de la nobleza y del sacerdocio, viaje al submundo con amuletos y encantamientos, barca de los muertos); c) la cosmología se asemeja a la de Grecia (como en el mito griego al principio había el Caos, etc.); d) algunas costumbres son como las del Próximo Oriente (los sacrificios se realizan no para interpelar o impetrar a los dioses, sino para «alimentarlos»); y e) en general encontramos temas comunes con todo Occidente (existencia de una trinidad religiosa; augurios y ómenes a través del sacerdote, que es el «intermediario» del dios en la Tierra; etc.).

Estos ejemplos tienen connotaciones semíticas, egipcias e indoeuropeas evidentes. Pero no sólo en materia de mitos la tradición austronésica es semejante a la nórdica, a la griega y a la hebrea; también lo es en sus símbolos: de ahí que abunden motivos del tipo del árbol del mundo o del elixir de la vida. Más abajo profundizo en el análisis comparativo entre los mitos y los símbolos polinesios y los de la región del Próximo Oriente y Egipto.

* * * * *

Una de las mejores maneras de analizar la proximidad entre diferentes *corpus* míticos es comparar su *folklore*. En la primera sección de este libro escribí: «En definitiva, el *folklore* sería un "receptáculo" construido de manera artificial por una élite mundial para transmitir información reservada a través de un medio invisible al ojo del pueblo (porque, como se suele decir, "los árboles no dejan ver el bosque"). Ello explicaría por qué, a pesar de las particularidades locales de las tradiciones nacionales, por lo que se refiere al *folklore*, cabe encontrar tantos puntos de contacto entre unas culturas y otras». Hallaremos un reflejo de esto último si comparamos las tradiciones populares de Europa y de la Polinesia. Veamos algunos ejemplos.

En Polinesia, como hemos visto más arriba, existe una abundante cosecha de ogros y ogresas (Gaugatolo y Houmea, entre ellos), pero también de gigantes (llamados *Kahui-Tipua* entre los maoríes; destaca Losi, en Samoa), de perros con varias cabezas (similares al Cerbero griego), y de elfos y hadas (Turehu, Patupaiarehe, Korakorako, Tahurangi, Heketoro, etc.), descritos como blancos de piel, con ojos azules, y vistiendo ropa inmaculadamente blanca (Robert D. Craig: *Polynesian Mythology*, página 105). También existen duendes, llamados *menehune*. Éstos son considerados los habitantes originales de la Polinesia. Se reputan como unos grandes trabajadores; de hecho, según la tradición, serían los constructores de las estructuras monumentales o de las grandes obras de la región (lagunas, templos, diques, canales, etc.), y como en Europa vivían bajo tierra y eran vegetarianos.

Aquí no se acaba las coincidencias entre ambas tradiciones. Por ejemplo, en Tahití se contempla a los ángeles (los *awaiku*) como «mensajeros» (Robert D. Craig, página 54). (La acepción hebrea de «ángel» es *malakh*, que significa literalmente «mensajero». Geoffrey Wigoder, página 65.) Y en general en toda la Polinesia existe la creencia en fantasmas, en demonios, en brujas, en hadas, en varitas mágicas (Makalei, en posesión de la diosa Haumea), en monstruos de diversas formas y tamaños, en dragones (llamados *mo'o*, que en realidad son

lagartos gigantes, y serían los antepasados de nobles y sacerdotes), o en ninfas de agua. Los polinesios tienen un ultramundo similar al europeo, con fantasmas, con paraísos y con terribles castigos para los malos: es el caso del Infierno de Miru, o Milu, que vive en Hawaika, el submundo (J. A. Coleman).

¿Y qué decir de los distintos nombres que los polinesios dan a su «paraíso»? Éste, conocido en toda la región como una derivación de Hawaiki (Savai, Hava'i, Avaiki, Havaiki, Kahiki, etc.), tiene diversas expresiones. Es tanto una «tierra ancestral», de la que derivan sus dioses, sus antepasados, y sus tradiciones, como el «paraíso del origen», donde nació el primer ser humano. Y también es considerado como el «ultramundo» (Avaiki, Hawaika), donde van las almas de los muertos. En definitiva, esta tierra ancestral cumple con las distintas posibilidades que cabe esperar en un paraíso: lugar del origen, residencia de los «bienaventurados», e inframundo de los muertos.

Cabe preguntarse si René Guénon acierta cuando considera que el *folklore* no es más que la encriptación de conocimientos ocultos; y podríamos preguntarnos si detrás de los mitos se podría esconder algo de verdad. Por poner un ejemplo, es bien sabido que los barcos de los polinesios, llamados comúnmente *canoas* (o catamaranes), pero que pueden llegar a tener más de 30 metros de eslora y alojar a centenares de tripulantes y pasajeros, solían cargar sus bajeles (de doble casco, cuando realizaban largos recorridos) con plantas y animales de todas las especies imaginables, para replantarlos o acomodarlos en su tierra de destino, en sus expediciones de colonización. ¿Podría ser esta costumbre el origen del mito de Noé, el cual cargó en su barco animales de toda especie? Del mismo modo nos podemos preguntar si Hawaiki podría ser una tierra realmente existente, ubicada en Occidente, pero dentro del contexto austronesio (compartido por el pueblo polinesio). ¿Acaso Hawaiki podría ser Hawa-iti, la «pequeña Java»? (Nótese que en polinesio la letra *k* y la *t* son intercambiables, como en Kane-Tane.) ¿Nos está diciendo el mito que el origen, o raíz, de la cultura y el pueblo polinesio cabe hallarlo en la actual Indonesia, cuando este territorio era un continente, ahora sumergido en buena parte? No son pocos los que piensan que los polinesios derivan, efectivamente, del Sudeste de Asia; y más en concreto de Indonesia (véase más abajo).

Centrémonos seguidamente en un mito al que he hecho referencia más arriba: el del dios creador polinesio de nombre Io (literalmente, «elevado», «alto»). En torno a él, Robert D. Craig (*Polynesian Mythology*, página 141) escribe lo siguiente: «Muchos polinesios, en la actualidad, en Hawaii, Nueva Zelanda, las Islas Sociedad, las Tuamotus y las Marquesas, narran historias de la Creación que se parecen a las de la Biblia cristiana. Ellos dicen que un Ser Supremo, llamado Io, Ihoiho, o Kiho, creó los Cielos y la Tierra de la nada, que Él creó el primer hombre a partir de la arcilla roja, y que mientras el hombre estaba dormido, lo tomó una costilla del costado del hombre y formó la primera mujer. Ellos continúan diciendo que un Noé polinesio fue advertido por Io para que construyera un arca para salvar a los seres humanos y a los animales de un gran diluvio, y describen la vida tras la muerte en términos de un Cielo donde van los justos y un Infierno designado para los pecadores». Este fragmento, con un tono algo sarcástico (y escéptico), es significativo de la «postura oficial» por lo que se refiere al eterno debate de la influencia de los misioneros (y por tanto del cristianismo) en la conformación de una mitología polinesia «adulterada».

Robert D. Craig (página 40) no sólo se inscribe en la corriente «difusionista», en su expresión «misionera» (contaminación cristiana). También expresa lo que parece ser una síntesis de las posturas «difusionista» y «convergente», tal como las expliqué en la primera sección de este libro: «Las leyendas de los pueblos antiguos tienen tantos comunes denominadores simplemente porque ellos son humanos y comparten una misma forma de pensar que emergió de un origen central en un lejano y distante pasado». En definitiva, parece conciliar la idea de que los pueblos tienen mitos similares porque piensan de forma similar, con la de que, sin embargo, el núcleo central (y originario) de dichos mitos cabe encontrarlo en algún lugar, que diversos autores (véase más abajo) sitúan en la India, en Grecia, en Egipto o en Próximo Oriente, por lo que se refiere al caso polinesio.

Por lo que respecta a los mitos de la creación «bíblicos», o al mito del Diluvio, etc., Robert D. Craig (experto en mitología polinesia) es de los que piensan que tales homologías no son más que «adulteraciones» producto de la influencia cristiana en la región (página 143): «En Hawai'i, el dios Io no fue conocido hasta 1920, y las historias "cristianas" de la Creación no formaron parte de la verdadera tradición hawaiana. Han sido trazadas adulteraciones realizadas en la mitología hawaiana a mediados del siglo XIX, que serían popularizadas con publicaciones en los periódicos locales». Algún autor piensa que dioses como Io en Nueva Zelanda (véase más arriba) ganaron influencia en la cosmología polinesia poco antes de la llegada de los primeros europeos, «y fue cuestión de tiempo que los polinesios mezclaran dichos conceptos con los del dios cristiano que se acababa de introducir». Y añade: «Las adulteraciones a sus creencias tradicionales fueron hechas por polinesios influyentes, y dichos cambios fueron transmitidos de generación en generación como enseñanzas indígenas antiguas». En definitiva, según el autor (excelente compilador de la tradición de esta rica cultura), tal vez mitos como el de Io (no menciona el del Diluvio) sí tenían origen polinesio, pero eran tardíos, y fueron transformados al ser mezclados con los de los ocupantes cristianos. ¿Se puede decir lo mismo del mito de la creación de la mujer a partir de una costilla? (véase más abajo).

Desde mi punto de vista, toda precaución es poca a la hora de evitar errores y malas interpretaciones, y por tanto es lícito preguntarse si realmente los mitos de temática bíblica a los que he aludido más arriba son genuinos o espurios, en una sociedad tan aislada en el tiempo y en el espacio como la polinesia. Pero hay al menos dos argumentos que hacen pensar que son autóctonos: 1) Es bien sabido que detalles como el de la costilla, o el de la tierra roja, son originales, y no aspectos incorporados a partir de una tradición ajena; 2) Si fuera verdad que los «misioneros» y los ocupantes americanos, franceses o británicos introdujeron sus ideas, que fueron «adoptadas» por los polinesios (aparte del hecho de que los orgullosos nativos no se prestarían a ello de buen grado), ¿habríamos de decir lo mismo de los mitos idénticos —o similares— que podemos encontrar en todo el área del Pacífico? (Siberia, Sudeste de Asia, América del Norte, etc.).

Seguidamente nos ocuparemos de profundizar en la información que he plasmado, esquemáticamente, en la tabla 22.

*****

En la tabla 22 he integrado una serie de nombres que podemos hallar dispersos en diferentes regiones del mundo. Éstos confirman —desde mi punto de vista— la hipótesis desarrollada más arriba, según la cual la mayor fuente de homologías míticas cabría hallarla en Polinesia; pero aquí observamos una diferencia. No es Próximo Oriente su referente más cercano, sino Egipto. En definitiva, dependiendo de los mitemas, o de los motivos a tratar, las coincidencias entre Polinesia y Occidente van variando de punto de referencia, lo que hace pensar en que, efectivamente, esta área del Pacífico es la «raíz» (la fuente) de los mitos, en aplicación del principio mencionado más arriba: mientras más casillas llenamos 1) más «puro» y «universal» es el marcador en cuestión (es decir, habrá sufrido menos evoluciones, o mutaciones), y 2) más antiguo es dicho marcador (una gran propagación es indicio de antigüedad). Si Polinesia es la región con más casillas llenas es muy probable que sea el origen o fuente de los mitos.

Por qué creo que Polinesia es la «raíz» es un aspecto que acabaré de perfilar más adelante. Ahora nos centraremos en el análisis de los componentes de la tabla 22. Comencemos por el término hebreo Noah (Noé). Éste, como he señalado en la segunda sección, podría estar en la base de los topónimos Borneo o Brunei (Sudeste de Asia) y Bornu (África Subsahariana); en todos estos casos significaría lo mismo: «tierra de Noé». (Según otra versión, Borneo deriva del sánscrito: Varuna. ¿Podemos pensar lo mismo del topónimo Brunei? Lo dudo.) Si atendemos a su equivalente polinesio, Nana Nu'u, veremos que existen expresiones similares en Siberia (Noj, Nama, Namu), en Norteamérica (Noakxnim, Nanabush) o

en Centroamérica (Nata, Nena). Tanto en Egipto como en Melanesia hallamos formas más puras (Nu, o Nun, y Noa, respectivamente). En Sudamérica pudo originar el topónimo Manoa (Ma-Noa), que significaría «agua de Noé» (según Hans Einsle, en *El misterio bíblico*).

El término hindú Meru, referente a la «montaña sagrada», parece tener filiación con la Samaria o la Sumeria del Próximo Oriente, así como con el término hebreo *merom* («lugar alto», o «cielo»). Y por supuesto con los montes Semeru del Sudeste de Asia y Sumeru de Siberia. En Egipto pudo dar nombre a la pirámide (*mer*) y al país (To Mera, literalmente «país de *Mer*»). En Polinesia el *marae* es, como en Egipto, un templo o lugar sagrado con una pirámide escalonada (como la de Mahaiatea en Tahití, con una altura de 15,5 metros), o bien con una terraza, o con una piedra central llamada *ahu*. Otro nombre procedente de la India, Manu (literalmente «hombre», o «pensar»), que es su propio Noé, lo hallamos en el Sudeste de Asia (montaña Manu Nai, serpiente alada Manu Ke'o), o en Egipto (Manu es la montaña –o pilar– de la puesta del Sol, en el Oeste). La raíz Manu, que estrictamente hablando significa «pájaro», es frecuente en Melanesia (islas Manus, Manup, o Manuai, el primer ser humano), y en Samoa (islas Manu'a, que deriva de Ma y Nu'a, la primera pareja de humanos). La identificación hombre-pájaro es marcada en Rapa Nui (Isla de Pascua), con la celebración de la festividad del «hombre-pájaro del año» (*tangata manu*). (En Egipto el pájaro *menet*, «golondrina», es una figura importante de su mitología, pues se asocia al alma y al Sol. Richard H. Wilkinson, páginas 27 y 28.)

El monte Temán es mencionado por Habacuc 3, 3 (es el Monte de Dios entre los hebreos). *Taman* es un término indonesio que significa literalmente «jardín». En Java encontramos una localidad llamada Temangung, que significa literalmente «la montaña de Teman». Temuen es una isla de la Micronesia donde se emplaza el impresionante conjunto megalítico de Nan Madol, y Temomonauma es la «tierra prometida» de Anua Motua, el «Moisés» de la Isla de Pascua. El Temu egipcio significa literalmente «Humanidad» y «Sol de Poniente», aludiendo –tal vez– al Paraíso de Occidente. En Centroamérica, Tamoanchan representa un «paraíso del origen» entre olmecas, mayas y aztecas. En Sudamérica, el pueblo *tamanaco* habla de un Diluvio y un Noé, llamado Amalivaca; entre los tupíes-guaraníes, dicho Amalivaca recibe el nombre de Temanduaré. (En la mitología japonesa, *tenma* es el nombre dado al equivalente occidental del caballo alado Pegasus; en chino es llamado *tianma*. Nótese que la constelación de Pegaso, en Mesopotamia, es representada como una isla rodeada por las aguas: es el Iku, o Ekur, la morada del dios Marduk y el paraíso de los dioses. Véase a este respecto: José Luis Espejo y Diego Méndez, en *Ecos de la Atlántida*, página 49.)

Ra, como hemos visto repetidamente, es un término egipcio que equivale al Sol; en Polinesia tiene el mismo significado. Julius Scammon escribe (*The Kahuna Sorcerers*, página 177): «Tanto en la antigua religión hawaiana, como en la egipcia, Ra era –y todavía es– el Dios Sol Supremo». En Hawaii el dios Ra es conocido –en su versión *nei*, o antigua– como Ke Akua La (pronunciado como Te Atua Ra). A veces Ra, una forma de Atua (literalmente «espíritu»), se vincula a Lono, identificado con Rongo y con Kane, que como el Ra egipcio creó al ser humano de su sustancia (véase más abajo). También lo podemos asociar a Atea (Cielo, Espacio, Universo), tan similar al Atum egipcio, el primitivo dios Sol, y al Oannes sumerio, puesto que como éste es medio humano y medio pez (J. A. Coleman; Robert D. Craig, página 261). La coincidencia es aún más pasmosa si consideramos que los antiguos hawaianos se dirigían a La (Ra) con la siguiente expresión: *A ma ma La* (Amama Ra), un equivalente a nuestro *amén* con el añadido de la invocación al dios solar Ra. Literalmente, según Julius Scammon (página 147), *A ma ma* significa «fuego» y «luz»; y el sentido de la frase sería: «mi plegaria acabó, bendíceme dios Ra». En definitiva, ¿estaría la expresión polinesia *Amama Ra* en la base del *Amen Ra* egipcio? ¿O del *Amén* hebreo? ¿Sería ello una prueba del vínculo –lejanísimo en el tiempo– entre Egipto, Próximo Oriente, y las Islas del Pacífico? Continuemos.

Oro es un dios polinesio, hijo de Tangaroa (el dios creador), y homónimo con el Horus egipcio. Ya hemos visto que Oro (conocido bajo el nombre de Ku) forma parte de la «trinidad» hawaiana. (Oroi es un personaje importante en la mitología de la Isla de Pascua.) Ilu es

«firmamento» en Samoa (Polinesia), y equivale al semítico El o Ilu, o al griego Helios, en referencia al Dios celeste. El Yahvé hebreo podría estar emparentado con el «Ío» polinesio (de igual modo que la Eva del Génesis podría tener origen en el «ivi» polinesio), pero también con el topónimo que da nombre a Java, y con el egipcio «Iab», que significa «los del Este» (véase más abajo). Según Julius Scammon (página 145) el Yahvé hebreo podría ser una abreviación del término hawaiano *Keawe* (pronunciado «Kay-Yah-Vay»), literalmente «Señor», el cual encontramos en la expresión *Na hiku pupu Keawe* («los siete dioses que rodean el trono de Dios»; Scammon, página 141). El Anti egipcio es un dios con cabeza de halcón, guardián del Este. Se lo relaciona con Horus (nótese el Oro polinesio). En Polinesia (islas Gilbert) los Anti son semidioses ancestrales. En Perú el término Anti (Este) pudo dar nombre a la cordillera de los Andes (véase más arriba).

El término polinesio y melanesio *mana* describe un poder sobrenatural, con diferentes expresiones en todo el mundo: el *wakan* entre los sioux, el *orenda* entre los iroqueses, el *manitu* de los algonquinos, el *prana* o *agasa* hindú, el *chi* chino, el *manan* javanés, el *ashe* de los fon y los yorubas, etc. C.G. Jung, en *Arquetipos e inconsciente colectivo*, lo califica con varias acepciones: como fuerza, como *numen* (o genio), o como el mismo Dios. En la zona indoeuropea, por influencia del sánscrito *manas* (inteligencia), podría haber derivado en el griego *manía* (locura, entusiasmo, inspiración). En hawaiano existiría un equivalente: *mana o* (mente, pensar, imaginar), o *mana* (conocimiento, destreza). *Mana* es también un concepto relacionado con el alimento, empleado entre los indígenas norteamericanos (es el «espíritu, o *kachina*, del maíz» entre los hopi de Arizona) y en Próximo Oriente (el *mana*, o «trigo del Cielo», que cayó del cielo durante el Éxodo bíblico). En Hawaii el término *mana* equivale también a «comida del espíritu», o a «pan de la vida» (Julius Scammon, página 144).

Sin embargo, el *mana* polinesio tiene otra acepción: el poder o prestigio de la nobleza (los *ali'i nui*, en Hawaii), que se transmite en la clase dominante de generación en generación. Así, Robert D. Craig describe este concepto con las siguientes palabras (página 163): «[*Mana* es] un poder sobrenatural o divino, [e implica] fuerza, autoridad, influencia, prestigio, reputación y carisma». Como éste se hereda de padres a hijos, para conservarlo –y que no se disperse– se instituyó el «tabú del incesto» entre los comunes, pero con la excepción de la nobleza, en la que se practica el «matrimonio entre hermanos», del mismo modo que sucedía en Egipto (página 165). Significativamente, en egipcio el verbo *mn* (¿maná?) significaría algo así como «ser firme, estable», en relación a las personas, y especialmente al rey (*Diccionnaire des Hiéroglyphes*, de Yvonne Bonnamy). Se da la circunstancia de que la raíz *mn* se halla en el cartucho del faraón egipcio Menes (el primero de las dinastías históricas), junto con el glifo de la *n* y el de la *i*.

En hawaiano *nei* (antiguo), una de las acepciones del término polinesio *mana* es «autoridad, poder, majestad, gloria» (Scammon, páginas 116-117), que está en concordancia con la palabra homónima egipcia *mn*, y con la raíz del nombre del primer soberano egipcio (Menes). De este modo, haciendo un hábil juego de palabras (no exento de significado), podemos decir que del soberano (en este caso Menes) «emana» *mana* (fuerza, poder). En las islas Gilbert (Kiribati), en Polinesia, la palabra *maneaba* alude a un amplio edificio en el que descansa el dios Anti (es decir, equivale a un mausoleo). En hebreo el verbo *mana* (de difícil traducción) significa (aproximadamente) «retener, contener, guardar». Teniendo en cuenta que para polinesios y melanesios el *mana* es «fuerza sagrada», y también «autoridad, propiedad, estatus, influencia, dignidad, respeto al dios» (según Margaret Mutu, profesora de la Universidad de Aukland), ¿no cabe especular con la posibilidad de que del *mana* polinesio derive el *mn* egipcio y hebreo? Nótese, como hemos visto más arriba, que en hawaiano este término incluye todas las acepciones a las que me he referido más arriba: poder sagrado, alimento, poder-majestad terrenal, y conocimiento-mente. Ello induce a pensar, una vez más, que Polinesia es la fuente del concepto, de la idea, que subyace a dicho término.

Seguidamente expondré tres casos que, desde mi punto de vista, son definitorios del influjo de la tradición polinesia en el resto del mundo. Empecemos con el término Aku, que en la

isla de Pascua (Polinesia) es «espíritu»; el equivalente hawaiano es Akua, y en egipcio es Akh. Los *Kahuna* son sacerdotes o chamanes polinesios (más en concreto hawaianos; en Nueva Zelanda se llaman *Tohunga*). Como los Arioi de las Islas Sociedad (una «sociedad fraternal», con diversos grados —expresados por *tatoos* distintivos—, al estilo de la masonería occidental) tenían la responsabilidad de transmitir el conocimiento sagrado (estos últimos han reemplazado el dios principal, Ta'aroa, por Oro, como dios de la guerra y del firmamento). Pero el *kahuna* también tenía como cometido «conservar nota del progreso de los meses y estaciones por medio de observaciones astronómicas» (Dick Edgar Ibarra. *Astrología y astronomía en la Antigüedad*, página 118).

No por casualidad existen unas tribus, en África, llamadas Kahuna. Ello explicaría la notable coincidencia expresada por Antonio Ribera en su libro *Operación Rapa-Nui* (página 274 y siguientes), que cito textualmente: «Sobre los bereberes, es muy curiosa una leyenda, recogida por un periodista inglés, William Reginald Stewart, que había vivido durante años en el África del norte, en estrecho contacto con una tribu berberisca de las montañas del Atlas. Stewart conocía la obra de Max Freedom Long, un estudioso que dedicó prácticamente su vida al estudio de la magia en Hawaii. El mago, en la Polinesia, recibe el nombre de *kahuna*. Con gran sorpresa, Stewart se dio cuenta de que la magia explicada por Freedom y que describía los procedimientos polinésicos, correspondía exactamente a los empleados por los berberiscos. Aun las palabras empleadas en la Polinesia para su ciencia eran análogas. Los *kahuna* allí [en el norte de África] se llamaban *quahuna*, y las sacerdotisas, en vez de *kahuna wahini*, se llamaban *quahuna quahini*. En ambos pueblos el nombre de Dios era casi igual. En polinesio *Atúa*, en berberisco *Akua* [ya hemos visto que la *t* y la *k* son intercambiables en la Polinesia]. Lo mismo sucedía con otras palabras». Y no podemos olvidar que los berberiscos eran vecinos cercanos de los egipcios. (Max Freedom Long estudió la religión hawaiana de forma intensiva entre los años 1917 y 1932.)

Al igual que otras lenguas (entre ellas el sumerio), el hawaiano es aglutinativo, lo que significa que la traducción de las raíces nos da el significado de los términos aglutinados. (F. Max Müller, en *Mitología comparada*, considera que las lenguas aglutinativas constituyen «ese estado vago e indeterminado que caracteriza la gramática de las tribus nómadas», al modo de las «turanias», o turcas. Con ello destaca su carácter «primitivo».) Así pues, el término polinésico *Kahuna* se divide en dos partes, que son respectivamente *kahu* (guardián) y *huna* (secreto), las cuales nos dan el sentido de la expresión: «guardián del secreto». Esta función caracteriza, como hemos visto, al chamán o sacerdote polinesio, que tal vez diera nombre al *kahin* árabe (acusativo de *Kahini*, «sacerdote pagano»), a la *kachina* (espíritu sobrenatural) de los indios pueblo norteamericanos, al *kahana* arameo, al *kahen* etíope, al *kehen* ugarítico, o al *kohen* hebreo (sacerdote con un estatus especial, o bien profeta). Véase a este respecto: Geoffrey Wigoder, página 808.

Un tercer término que atestigua la estrecha relación entre la mitología polinesia y la del Próximo Oriente y Egipto, lo hallamos en un extraño vocablo sumerio: *huluppu*. Pero antes de analizarlo, conoceremos su contexto mítico: «La diosa Inanna plantó un árbol *huluppu* en los jardines de su altar en Uruk. Con él pretendía construir una cama y un trono. Cuando estaba listo para ser cortado, lo habitaron tres criaturas demoníacas: en su base había una serpiente, en su copa el pájaro Anzu (un águila con cabeza de león) y en medio Lilith (la "dama de la desolación"). Gilgamesh mató la serpiente, pero Lilith y el pájaro pudieron escapar. Con la madera de este árbol, Inanna hizo dos objetos: *pukku* y *mukku*, que cayeron al submundo. Allí quedará para siempre Enkidu (amigo de Gilgamesh), al tratar de recuperarlos».

¿Qué significan esos términos en sumerio? Nadie lo sabe, pero la cosa cambia si analizamos los componentes que los conforman (recordemos que el sumerio es una lengua aglutinativa). Y para ello emplearemos la lengua hawaiana (también aglutinativa); puesto que, no en vano, *huluppu* «suena a polinesio». En hawaiano *hulu* es «pluma» y *pu* es un «árbol con varios tallos» (como el banano o el *kava*). Ello tiene sentido, si tenemos en cuenta que el árbol *huluppu* de la tradición sumeria tenía en su copa el pájaro Anzu: de ahí «árbol con plumas»

(*huluppu*). Pero es que además *hulu*, en hawaiano, significa asimismo «objeto preciado, o raro», puesto que los mayores símbolos de rango, entre la realeza polinesia, se hacían con plumas (capas, cascos, etc.). No en vano, las plumas, en la polinesia, eran sagradas; con ellas se confeccionaba un importante símbolo de poder del sacerdocio: una vara emplumada (Robert D. Craig, página 80).

Por lo que se refiere a las palabras *pukku* y *mukku*, se ha convenido en afirmar que la primera alude a un instrumento redondo, y la segunda a otro alargado; tal vez, un tambor y una baqueta para golpearlo. En hawaiano la palabra *puku* significa «ofrenda». ¿Estaríamos hablando del mismo objeto? ¿Un tambor y una baqueta en calidad de «ofrenda»? Nótese el Árbol de la Vida polinesio, de nombre Pukatala. Éste ofrece el néctar o el fruto de la inmortalidad. ¿Es acaso el sentido que le hemos de dar a esta curiosa historia? Recordemos, Enkidu baja al submundo y muere, y su amigo (Gilgamesh) va en busca del «elixir de la inmortalidad». ¿Sería ésta la «ofrenda» (*puku*) que busca Gilgamesh? No deja de ser una suposición, pero es atractiva.

* * * * *

Creo que ha quedado clara la estrecha relación entre el mito polinesio y el del Próximo Oriente y Egipto. Aquí presento, resumidamente, sus principales coincidencias:

1) El mito del Paraíso en Hawaii es parecido al bíblico. Como en algunas tradiciones del Próximo Oriente (por ejemplo, el Dilmun sumerio, ubicado en el Este), los polinesios colocan su Paraíso del origen en una isla, aunque situada en el Oeste (más adelante entraré más a fondo en esta cuestión).
2) También lo es el mito de la creación del ser humano por obra del dios, ya sea con arcilla roja (con aliento de vida) como con piedras (en una variante similar al mito griego de Deucalión). La primera mujer (Eevee, versus Eva), como en el mito hebreo, es creada con la costilla del primer hombre. El término hebreo הוה (He, Vav, He), *Havva*, pronunciado *Hava*, significa «pasión, corrupción». Curiosamente –¿o no?– en hawaiano el término *hewa* significa «equivocarse, mentir, violar la ley, ser culpable» (Scammon, página 161). En definitiva, la lengua polinesia incluye las dos nociones básicas de la Eva hebrea: «vida» y «pecado».
3) Algunos mitos del Próximo Oriente, como el del árbol *huluppu* sumerio (véase más arriba), no tienen sentido fuera del contexto polinesio. Lo mismo podemos decir de los sacerdotes paganos, llamados *quahuna* en el Norte de África y *kahuna* en Hawaii.
4) Numerosos términos (Meru, Manu, Mana, Aku-Akh, Teman, Nu'u, etc.) son parecidos en ambos entornos.
5) Numerosos dioses o personajes de su mitología son equivalentes y homónimos: Io versus Yahvé, Ivi versus Eva, Ilu versus El, Oro versus Horus, Ra versus Ra, Anti versus Anti, Atea versus Atum, A´ma´ma versus Amen, etc.
6) Los polinesios disponían de numerosos elementos de su vida cotidiana que eran idénticos a los de Occidente: clámides con plumas, como en Grecia; birremes y trirremes, como en Grecia; un *moai* en la Isla de Pascua con perilla faraónica; naves de totora polinesias parecidas a las de papiro egipcias; incesto sagrado entre las familias reales polinesias y egipcias; reposacabezas para dormir en Polinesia, como en Egipto, etc.
7) Algunas palabras, como *kukulu* (*kuklos*, «círculo», en griego) o el indonesio *danqit* (equivalente al *dankir* sumerio: «cielo», «estrella») hacen pensar en una primitiva «lengua madre».
8) Ambos entornos muestran coincidencias en la respectiva conformación de sus cartas celestes. Por ejemplo, entre los egipcios Orión (Sah) marca la entrada al Hades (Duat): «La Duat [el ultramundo] ha asido tu mano en el lugar donde se encuentra Orión» (*Textos de las Pirámides*, en un fragmento dedicado al faraón Pepi). Entre los polinesios

sucede lo mismo: Orión (Puanga) es la entrada al Hades (Rarohenga), según Giorgio de Santillana y Hertha von Dechend (*El molino de Hamlet,* páginas 644-645). Del mismo modo, los polinesios, como los sumerios, colocan a dos hermanos en la constelación de Géminis (la llaman Na Ainanu, o bien Hui Tarara; Pipiri y Rekia son nuestros Cástor y Pólux).

Todo ello da mucho que pensar. Stephen Oppenheimer, en *Eden in the East*, se pregunta repetidamente si el mito sumerio de Enki y los Annedotus (entre los que se encontraba Oannes, un hombre-pez) no representaría en realidad a unos «héroes civilizadores» (estos sí, de carne y hueso), llegados a Mesopotamia desde el Este en tiempos remotos. Y hemos visto que los polinesios tienen un dios con forma de hombre-pez (Atea, ¿el Atum egipcio?). ¿Sería acaso el Sudeste Asiático, o alguna tierra situada en torno al Océano Pacífico, la patria de los «héroes civilizadores»? De todo ello hablaremos más adelante. Seguidamente pretendo introducir aquí una investigación más específica sobre las concomitancias entre las culturas egipcia y austronesia (Sudeste de Asia y Oceanía). Pues todo indica (véase la tabla 22) que estas dos regiones geográficas tienen numerosísimos aspectos en común.

* * * * *

En mi obra *Ecos de la Atlántida* defiendo la tesis según la cual la «patria originaria» de los egipcios se hallaba en algún lugar del Este (tal vez en el Sudeste de Asia); que a su vez sería la patria de otras culturas; entre ellas la sumeria, la hebrea, y por supuesto la polinesia. El propio vocablo Sumeria nos recuerda al volcán Semeru de la isla de Java; así como el nombre Yahvé (hebreo) podría estar relacionado (véase más abajo) con el topónimo *Java* (o con el polinesio *Keawe*). Pero existen más indicios que lo sugieren: por ejemplo, el Temán hebreo (Habacuc 3, 3: *«Dios vendrá de Temán»*). Recordemos que *taman* es un término indonesio que significa literalmente «jardín» (véase más arriba). ¿Estaríamos hablando del jardín del Edén?: *«El Señor plantó un jardín en Edén, al oriente, y en él puso al hombre que había formado»* (Génesis 2, 8).

Según el Diccionario de los Jeroglíficos de Yvonne Bonnamy (*Dictionnaire des Hiéroglyphes*), en lengua egipcia la palabra **t1mw (temu)** significa literalmente «Humanidad» y «sol poniente» (véase más abajo). ¿Tendría relación con la acepción expuesta más arriba (el indonesio *taman*, «jardín»)? Si fuera así, habríamos de entender el *temu* egipcio como el «origen de la Humanidad», ubicado originalmente en un «jardín», en el «sol poniente». En antiguo egipcio hallamos asimismo la expresión **id1n (idun)**, que significa «terreno vallado», así como **h1d1 n (heden)**, planta indeterminada, con dos determinativos: un vegetal (M2), o bien —en ocasiones— un hombre sentado (A1). En los textos de Edfú se habla del **Señor de Heden**, término inespecífico que tal vez aluda al dios Thot (véase a este respecto: Elisa Castel, página 124). Así pues, tanto Heden como Idun podrían aludir tanto a un jardín (de ahí el determinativo «planta»), como a un paraíso (nótese que el **idun** egipcio es un terreno vallado). Y recordemos que «Paraíso» es una palabra persa (*pairidaeza*) que alude a los parques y jardines de los reyes de Persia. En esencia, consiste en un parque (*pairi,* «alrededor») rodeado por un muro (*daeza,* «muro»).

El término **Meru** es característico del Oriente, de donde es originario. Meru es la montaña sagrada hindú, que ha dado nombre a numerosos topónimos y antropónimos en Indonesia (Merapi, Merbabu, Semeru, Semar, Semarang, etc.). Pero es que en hebreo *merom* significa «lugar alto», y Egipto recibe el sobrenombre de To-Mera (o mejor, Ta Mera, pues **ta** es «tierra» en egipcio); o lo que es lo mismo, la Tierra de la pirámide, o bien la Tierra del canal, puesto que **mr (mer)** es al mismo tiempo una pirámide y un canal. Nótese que en *Los hijos del Edén* indico que Meru significa literalmente: Río (Me) de la Montaña (Ru). Por lo que se refiere al contexto asiático, *Me* es «río» en lengua *khmer* (camboyana), mientras que *Ru*, en tibetano (lengua perteneciente a la familia china), alude a la «montaña». De ahí tenemos que *Me-ru* significaría «río de la montaña», al igual que otros dos términos muy antiguos y extendidos en el mundo: Ibar y Edén.

La mitología egipcia le podría deber otros términos al Extremo Oriente, además de **Nwy** («Diluvio»; Nu'u es el Noé polinesio), Mer(u), Idun (o Heden), Temu, etc. Nótese las dos montañas míticas egipcias que marcan el límite del curso del Sol por el horizonte: Manu (montaña del Oeste) y Bakhu (montaña del Este). **Manu** alude a una divinidad hindú, hijo del Sol, que equivaldría al Noé judeocristiano. Existió, en tiempos míticos, en la época del avatar de Vishnú como pez Matsya, durante el Diluvio. **Bakhu** (o Bakhau), la montaña del Este en la tradición egipcia, es homófona con un término indonesio. *Bakau* es «manglar» en esta lengua, pero es asimismo una montaña de Timor y una isla de Filipinas, al noreste de Borneo. Tamjung Bakhau es un lugar de Sumatra.

Nwy, Mer, Idun-Heden, Temu, Manu y Bakhau. ¿Podemos extender esta aportación de términos indonesios y malayos a la terminología egipcia? Sí, y de forma sustancial: **i3b (iab; ¿iaba?)** es el término egipcio para aludir al Este, al Oriente. ¿Y acaso **iab** no es homófona con **iava**, la moderna Java? Es cada día un hecho más aceptado que los egipcios «hicieron negocios» con esta tierra, explotando la tierra de **pwnt1 (Punt)**, lugar sagrado y escondido, tierra de los dioses, origen de las especias y las plantas aromáticas; de ahí que se la asimilara al **ânt1w (aantiu, anti)**, que significa «mirra», y también a **ânt1y (aanty)**, sobrenombre de Horus, que nació en este lugar; en concreto en la mítica Isla de Fuego, en alusión a sus volcanes (Indonesia es una tierra volcánica).

Es un hecho curioso que la raíz **ia** se repite en los términos egipcios que aluden a los antiguos, a las catástrofes, o a Oriente: **i3t1 (iat)** es «montículo», y es un término que aparece en la geografía sagrada del submundo egipcio (el Amentet, el Duat); **i3b (iab; ¿iaba?)** es, como hemos visto, «Oriente»; **i3ru (iaru)**, «juncos», da nombre al Campo de Juncos, uno de los nombres del Paraíso de los muertos egipcio; **i3k2w (iaku)**, «los ancianos», en alusión a los Antiguos; **i3dt (iadt)**, «lluvia torrencial, calamidad, desolación»; **iâ (iaa)**, «tumba, mastaba»; y especialmente **iârt1 (iart)**, literalmente «residencia de los dioses», e **i3h4s**, **(Iachés)**, Horus-Min, equivalente al **Iakhé** (Dionisos) de los griegos. A este respecto, en *Ecos de la Atlántida* (página 332) escribo lo siguiente: «Los griegos, que —según los hebreos— derivan su nombre de Javan (¿Java?), y por tanto podrían haber tenido conocimiento directo de estas antiguas tradiciones, hacían participar a **Iakhos** (Dioniso), en forma de una estatua de madera, en la procesión de los misterios de Eleusis. Iakhos era saludado con el grito ritual llamado **Iakche!**, mientras se enarbolaban ramas de mirto. De este ritual dice Herodoto, en el V libro de su *Historia* (párrafo 65): *"Demarato, en la llanura de Tría, vio que desde Eleusis avanzaba una polvareda, como si la causasen poco más o menos unos treinta mil hombres. Ellos dos se preguntaban, llenos de perplejidad, quiénes podían levantar la polvareda, cuando, de repente, oyeron un griterío que a Diceo le pareció que se trataba del grito ritual que, en honor de* **Yaco**, *se entona en los misterios"* ».

La raíz **ia** (e **io**), tal vez alusiva a la acepción «Oriente» **(i3b)**, aparece en numerosos nombres sagrados de todo el mundo. Así, propongo la siguiente lista:

– Java (tal vez del sánscrito «mijo», o «cebada»), para referirse a la isla homónima de Indonesia (Javadvipa). Otra fuente afirma que «Java» deriva de una palabra de raíz proto-austronesia que significa «hogar».
– Jawa es como llaman los chamanes duar de Mongolia a su conocimiento sagrado.
– Los *jawara* son una tribu bereber (Norte de África). Estaban comandados por una sacerdotisa a la que las fuentes árabes llaman *al-Kahinah* (véase el *kahuna* hawaiano, o las *kachinas* de los indios pueblo, en Norteamérica).
– Yahvé, entre los hebreos.
– Iaván (entre los hebreos), o Ión (entre los griegos), para referirse al epónimo griego (nótese el Io polinesio).
– Yavana (en sánscrito), para referirse a los griegos.
– Jove (más conocido como Júpiter) entre los romanos.
– Yevus (entre los cananeos), para referirse a Jerusalén antes de David.

– Yao (entre los chinos), mítico emperador durante los tiempos del Diluvio.
– Yu Di (otro nombre del «emperador de Jade» chino).
– Iao (entre los gnósticos), príncipe del primer Cielo.
– Io (entre los polinesios del Este), para referirse al dios creador.
– Jaungoikoa («Señor de lo Alto»), entre los vascos.
– Havva (pronunciado Java), forma en que se pronuncia Eva en hebreo.
– Jahu («paloma eminente»), Diosa Madre sumeria (Robert Graves, página 36).
– Iusau (una forma primitiva del Atum egipcio), ser bisexual que creó a Shu y Tefnut.

Más arriba, en el mitema «Dragón» de la Segunda Sección, postulo una idea que entre los «mitógrafos» tradicionales será considerada –sin duda– aberrante. Seguidamente paso a exponerla:

> «En el Este de Polinesia se impuso un culto que tenía como dioses creadores al "dios celeste" Atea (en Tahití; Rangi en Nueva Zelanda) y a la "madre-tierra" Papa. Pero nótese que Atea es llamado asimismo, en Nueva Zelanda, "Ío" (alternativamente a Rangi), con diversas acepciones (J. A. Coleman, página 523). Las que más nos interesan en este momento son "Ío Matua" (Padre) e "Ío Roa" (de la larga cola, o inmortal). Ío Matua podría ser la expresión polinesia del dios celeste védico Dyaus Pytar (Dios Padre), que en Occidente tomó el nombre de Iove, o Júpiter, en Egipto el de Iahu (Horus o Isis), y en Sumeria el de Jahu ("paloma eminente"). En Canaán pasaría a llamarse Yah (Yahvé), y entre los gnósticos Ío, o Iao. Véase a este respecto mi libro *Ecos de la Atlántida* (página 330). Dicho dios es descrito, entre los polinesios, como un pez (J. A. Coleman, página 106), que al tener una larga cola podemos identificar como una anguila (nótese que en Nueva Guinea el dios acuático tiene asimismo esta forma). En algunas zonas del Océano Pacífico es asociado a la Luna. La lucha entre Maui y la anguila Te Tuna (que en algunas versiones es Raukura, la propia esposa de Maui) podría ser una reminiscencia del combate entre el monstruo marino (en este caso Te Tuna) y el héroe (Maui)».

Así pues, los egipcios podrían haber recibido del lejano Oriente también la expresión más primitiva de su dios celeste Horus: **Iakhés**.

Nwy, Mer, Heden, Temu, Manu y Bakhau, y finalmente Iab (¿Iaba?). Teniendo en cuenta que existen indicios que permiten pensar que los egipcios visitaron, y posiblemente comerciaron con, el Sudeste Asiático, ¿cómo descartar que consideraran Indonesia y Malasia como la «tierra del origen», o la «tierra de los dioses»?, ¿su **t13 nt2r (ta neter)**, o bien su **t13 t2nn (ta tenen)**, la «tierra primordial»? La influencia egipcia es evidente en los polinesios (o viceversa), entre los que encontramos usos y costumbres, y términos, homónimos (véase más arriba). Podemos hallar un indicio de ello en el vocablo egipcio **d1w 3w (duau)**, «aurora, mañana, alba» (es decir, «Este, Oriente»), que tal vez diera origen al término **d1w3t1 (duat)**, con el que los egipcios aludían al mundo inferior, al lugar de estancia de los difuntos, recorrido por la barca solar durante su periplo subterráneo nocturno. Nótese que la aurora (*duau*) se sitúa en el Este, el punto de partida del Sol (de ahí el sánscrito *dyaus*, «Cielo», «día»). Ello explicaría la existencia de las dos montañas (o pilares) que marcan su trayecto: **Bakhu** (o Bakhau), en el Este, y **Manu** en el Oeste; ambos términos con posible origen oriental, como hemos visto (indonesio e hindú, respectivamente).

(Stephen Oppenheimer, en *Eden in the East* [página 155], nos dice que en las montañas del Este de Borneo se habla una lengua conocida como **Apo-Duat**, que caracteriza una rica cultura, con el motivo del Árbol de la Vida, el gallo y la serpiente, así como con petroglifos y megalitos; dólmenes y menhires entre ellos. ¿Habría dado nombre al Duat de los egipcios?)

* * * * *

En fechas recientes mi colega Diego Méndez me ha enviado una figura, con el siguiente mensaje: *«¿Qué te parece esta asociación de imágenes del dios Bes egipcio y del dios Leyak indonesio?»*. Los elementos análogos de los dos dioses, tan alejados en el tiempo y en el espacio, son los siguientes: ambos sacan la lengua, tienen los pechos colgando, y están en cuclillas. Además, los dos ídolos tienen una característica común, aunque inversa: Bes es protector de la maternidad, y Leyak es más bien una amenaza para los recién nacidos. Diego Méndez hizo otras averiguaciones sobre dicha deidad indonesia. Está asociada a Rangda, la diosa reina de los Leyaks, que son demonios (aunque en algunas partes de Bali son protectores). Tanto la diosa Rangda como su antagonista Barong tienen rasgos comunes con Leyak, haciendo pensar en un mismo sustrato de ideas: Barong es representado por un león o pantera (Bes tiene piel de león), y como Bes es protector de los niños. Rangda tiene pechos y saca la lengua (como Bes), y es una amenaza para los niños. Sus colores distintivos (rojo, blanco y negro) coinciden con los de la diosa hindú Kali.

Mi colega finaliza su hipótesis con la siguiente frase: *«Tenemos a Bes, dios de Punt, pigmeo, con piel de león, protector de los recién nacidos, que muestra su lengua y con los pechos colgantes».* En efecto, parece una combinación de los dioses indonesios (femenino y masculino) Rangda y su opuesto Barong, unificados en Leyak. ¿Acaso el antecesor del Bes egipcio? En relación a este último, en *Ecos de la Atlántida* (página 151) escribo lo siguiente: «El primer tiempo fue la Era de los Dioses, llamada *Zep Tepi* entre los egipcios. En ese período los dioses (*neteru*) confraternizaban con los humanos. Su tierra de origen, denominada *Ta Neteru* (país de los dioses), no era la misma donde se ubica hoy Egipto, sino que se hallaba mucho más al Este. En un himno a Amon-Ra, de la XX o XXI Dinastía, se denomina a esta deidad (el dios creador, padre de los dioses), "señor de la tierra del Sur", señor del pueblo Matchau (habitante del país de Punt), y príncipe de Punt. Y añade: "*Los dioses aman tu olor cuando vienes de Punt* [pues se trata del país de las especias], *tú, el más antiguo de los nacidos del rocío, que vienes de la tierra del pueblo Matchau; tú, Rostro Hermoso, que vienes de la tierra divina* [Neter Ta]"».

De esa tierra lejana y divina provenía un dios extraño a la iconografía egipcia: Bes. Éste es representado como un enano barbudo, con la nariz chata; generalmente viste la piel de un felino. En su cabeza porta una tiara de plumas, lo que sugiere un origen salvaje. A diferencia del resto de los dioses, se presenta en posición frontal, no lateral. Se lo considera un dios de la música y de la danza, pero también de la guerra. En numerosos textos, especialmente tardíos, se lo conecta con Neter-Ta (la tierra divina), y específicamente con Punt. Se lo considera un dios semita, pero sus características físicas lo convierten en un dios negroide (de un tipo pigmeo). De este modo, sólo puede tener dos orígenes: el centro de África, o el sudeste de Asia (donde habitan los «negritos», o *semang*).

Bes, además de estar asociado a la maternidad, también lo está a la danza y a la guerra. A este respecto, resulta curiosa la similitud de su estampa con la postura típica de la danza *Haka* de Nueva Zelanda: en cuclillas, con los brazos flexionados, y sacando la lengua. ¿Podría ser esta danza polinesia (la cultura polinesia proviene del Sudeste de Asia) otro antecedente de la figura egipcia de Bes? Desde mi punto de vista, este hecho parece evidente: la posición *kamate* de la danza ritual y guerrera maorí (Haka) es la que adoptan por lo general los ídolos de Bes en Egipto.



Izquierda: postura *kamate* de la danza Haka de Nueva Zelanda. Derecha: posición característica de Bes.

Es en el *Libro de los Muertos* (versión de R.O. Faulkner: *Book of the Dead*) donde podemos hallar abundantes detalles (en ocasiones contradictorios) de la geografía mítica egipcia. Recordemos los antecedentes de este texto sagrado, tal vez el más importante de la literatura egipcia. Con origen en los *Textos de las Pirámides* (tercer milenio a.C.), con el tiempo éstos se convirtieron en papiros y en fórmulas más o menos estereotipadas de los ritos funerarios, como los *Textos de los Sarcófagos* o el mencionado *Libro de los Muertos*. Por lo que se refiere a la montaña Bakhu (véase más arriba), en el conjuro 101 se dice: «La montaña Bakhu, donde descansa el Cielo, se halla en el Este del Cielo». Nótese la asimilación de Bakhu a un pilar (el lugar donde descansa el Cielo), que en terminología egipcia constituiría uno de los cuatro pilares del Cielo: **sh3nt1 (¿sekhent?)**. Pues bien, esta acepción (pilar) podría ser una de las que dieron nombre a la **d1w3t1 (duat)**, el ultramundo, que asimismo deriva de **d1w3w (duau)**, Este, Oriente. Así tenemos **t1w3 (tua)**, literalmente «apoyar», sostener. De ahí, quizá, la Duat: el pilar del Este, con expresiones en otras culturas (Tula, Tala, Atala, Atlas, etc. Nótese el Árbol de la Vida polinesio, llamado Pukatala). Por lo que se refiere a la montaña Manu, en el Himno Introductorio del *Libro de los Muertos* se dice: «La Montaña Manu te recibe a ti (Ra, el Sol) en paz». Es decir, Manu se halla en el punto de llegada del Sol, en el Oeste.

A la par de esta dualidad entre Este y Oeste, existe otra similar entre el paraíso de los muertos y el submundo. El paraíso de los muertos recibe el nombre de **imnt1t1 (imentet)**, Amentet, que significa asimismo «escondido, mundo subterráneo». Otras acepciones de este lugar mítico son «secreto, escondido» (**imn**, **imnt1**), «derecha, occidental» (**imn**), u «Oeste,

Occidente» (**imnt1**). Los **imnt1yw (imentiu)** son los habitantes del Amentet, los muertos. Por otro lado, ya hemos visto que **d1w3t1 (duat)**, el Ultramundo, deriva de **d1w3w (duau)**, Oriente. Así pues, ¿son compatibles ambas interpretaciones? Aparentemente sí. En el conjuro 99-II del *Libro de los Muertos* se dice literalmente: «¿Qué son las dos ciudades, mago? Ellas son el Ultramundo y el Campo de Juncos». Si entendemos que el Ultramundo es la Duat, en el Este, y el Campo de Juncos es el Amentet, en el Oeste, está claro que los egipcios veían compatible la existencia de dos «tierras paradisíacas»: la tierra del origen, de la que parte el Sol (la Duat) y la tierra de destino, a la que llega el Sol (el Amentet), situadas respectivamente en el Este y en el Oeste.

Pero también sabemos que Horus nació en la Isla del Fuego, de donde proviene el *anti* (la mirra). De ahí que se emplee este término de forma indistinta para nombrar a Horus y a la mirra, puesto que Horus surgió del lugar donde crece esta planta (y el incienso, y las especias olorosas). Este emplazamiento mítico es Punt: «Las montañas de Punt revelan a aquél que estaba escondido…» (conjuro 15). En esta tierra residían los **3h3t1 y (ajety)**, literalmente los «habitantes del Horizonte» (moradores de las lejanas tierras orientales, también llamados los «dioses del Horizonte»), durante la época divina. Es de notar que **3h3t1 (ajet)** significa asimismo «ojo solar», o bien «fuego, llama», que es precisamente lo que caracteriza a **h2r (hor)**, Horus, nacido en la Isla del Fuego. Horus es también conocido como **h2rm3h3t1 (harmaket)**, «Horus del Horizonte» (el lugar en el Este de donde vienen los dioses). En el Conjuro 110 se dice: «Éste es Horus [el Halcón…] Él sale y desciende [en su vuelo] en Qenqenet, su lugar de nacimiento. Él hace todo lo que se hace en la Isla del Fuego; no se grita allí, no hay nada malo allí». Como vemos, la Isla de Fuego es un paraíso, sin mácula ni violencia, situado en el Horizonte (en el Este). Tal vez se trate de **id1n (idun)**, que significa «terreno vallado», y Horus sea en realidad el **Señor de Heden** (véase más arriba).

* * * * *

Horus, el «doble león» (Aker), dio forma a la esfinge. En *Ecos de la Atlántida* (página 395) escribí: «[La esfinge de Giza] recibe su nombre de la expresión egipcia *seseps ank* (ídolo viviente), pero era conocida entre los árabes que vivían en su entorno como *Abu el Hol* (padre del terror), y entre los egipcios del Imperio Nuevo como *Hrw m 3ht* (Horus en el Horizonte). Los griegos la denominaban *Harmaquis*, que "representa el sol en su recorrido diario a través de los cielos desde el momento en que abandona el monte del orto (Bakhau) hasta el momento en que entra en el monte del ocaso (Manu)". Es por ello que se la relaciona con **Temu** (el sol poniente) y con **Khepera** (el sol naciente). De hecho, la Esfinge es el mayor monumento representativo de este dios solar (Horus), y supondría "su tipo y símbolo". Ello explicaría que fuera utilizada como "puntero" dirigido directamente al Sol naciente en el equinoccio».

Y continúo:

«[Cuando] El Galil Abu Abd Allah Mohammed Ben Salamat el Qodal (en torno al año 840 d. C.), … dice "*cuando el corazón del león estuviera en el último minuto de los 15 grados del león…*", el "corazón del León" podría aludir a la Esfinge, y no a la estrella Régulo; y el "león" a la constelación de Leo. Si tenemos en cuenta que la Esfinge era llamada *Horus en el Horizonte*, que Horus es una representación del Sol naciente (Khepri), que Régulo (el corazón del león astronómico) se encuentra en la eclíptica, y que en el equinoccio de primavera del 9000 a.C. dicha estrella se situaba justo en el horizonte, en conjunción con el Sol, hemos de colegir que en ese momento la Esfinge, Régulo y el Sol estarían encarados. Por lo que se refiere a la Esfinge, su corazón (virtual y simbólico), el cual se situaría en medio de las dos patas, estaría alineado con Régulo y con el Sol. Desde este punto de vista, Horus (la Esfinge) estaría en el Horizonte [encarada hacia el Este], puesto que estaría unida con el Sol y con su "alter ego celeste", Leo. El corazón de la Esfinge y el de la constelación Leo serían uno».

Podemos hallar la respuesta a este galimatías en el término egipcio **h2 3 t1 y (haty)**, que significa literalmente «corazón», y que contiene la partícula **hat**, simbolizada por un león en

posición reclinada, análoga a la de esfinge. Corazón y león, los dos términos que componen la expresión «corazón del león» (que en astronomía se expresa en la estrella Régulo). Y no olvidemos que, según René Guénon (*Símbolos fundamentales de la ciencia sagrada*, página 164), el término egipcio *hor* (que dio nombre a Horus) significaría asimismo «corazón». ¿Acaso dicha alusión al «corazón» (del León, de Horus) simbolizaría la Esfinge de Giza, en el momento en que estaba encarada con el Sol naciente en su paso por Régulo, en Leo, durante el equinoccio vernal? Si fuera así, su antigüedad sería al menos de 11.000 años. ¿Acaso la Esfinge sería un recuerdo de aquel tiempo en que tuvo punto y final un mundo, considerado paradisíaco por los egipcios, en el que sus antepasados, asimilados a los antiguos dioses, vivían en **t13 nt2r (ta neteru), el «país de los dioses»**, asimilado a **pwnt1 (Punt)**, con anterioridad a su llegada a **k2mt1 (kemet)**, Egipto (término derivado de **k2m**, tierra negra)?

Los antiguos, tal vez los **šms h2r (shemsu Hor)**, los seguidores de Horus, habrían tenido que abandonar esa tierra paradisíaca, habitada por los **3h3t1 y (ajety)**, habitantes del Horizonte (lejanas tierras orientales de la Tierra), a consecuencia de poderosos desastres e inundaciones: los **i3dt (iadt)**. Allí tuvo lugar la célebre guerra mítica entre Horus y Set, en la que el primero perdió sus ojos, **3h3t1 (ajet)**, y Seth sus testículos y su muslo, que pasó a situarse en el norte de la esfera celeste, entre las «estrellas infatigables». El muslo de Seth constituiría la Osa Mayor, **msh2t1yw (mesjestiu)**, la cual orbita «infatigablemente» alrededor del polo, situado hace 11.000 años entre las dos piernas de la constelación de Hércules. De ahí el símbolo de la *esvástica* (a este respecto, consúltese la obra *Ecos de la Atlántida*; véase la bibliografía).

Esta batalla mítica entre Horus y los «confederados de Seth» (Conjuro 189 del *Libro de los Muertos*) tuvo lugar en la montaña Bakhu, lugar de origen de los dioses, donde éstos fueron engendrados: «¿Estaré con los confederados de Seth en la montaña de Bakhu?» (es decir, en el Este). De ahí que en el conjuro 176 se diga: «Yo aborrezco la tierra del Este, yo no entraré en el lugar de destrucción». En el Conjuro 17 se alude asimismo a esta tierra del Este: «Yo llego a la isla de los moradores del Horizonte. Yo salgo de la puerta sagrada. ¿Qué es? Es el Campo de Juncos... Y por lo que se refiere a esa puerta sagrada, es la puerta de los Seguidores de Horus [**šms h2r**]. Y dijo además: es la puerta del Ultramundo [**d1w3t1**]. Y dijo: Y es la puerta a través de la cual mi padre Atum pasó cuando él procedía del horizonte Este del cielo».

Ya he dicho (más arriba) que los egipcios mencionaban dos emplazamientos míticos: Duat, en el Este, y Amentet en el Oeste (que a veces se confunden); pero asimismo emplean numerosos términos que podemos encontrar en Indonesia y en Polinesia. Ello convierte la hipótesis del origen oriental de su civilización en una posibilidad más que razonable. La coincidencia entre **i3b (iab; ¿Iaba?)**, Oriente, y **Java**, es –creo– más que circunstancial.

* * * * *

¿Es posible tal cosa? Si así fuera, hemos de aceptar que la Tradición, ya sea oral o escrita, ha persistido en el tiempo a lo largo de los siglos y de los milenios. Y ello es altamente probable. Nótese si no el término egipcio **rmt2t (¿romantet?)**, «Humanidad», el cual deriva de la palabra **rmwt (romut)**, «lágrimas». Los egipcios ilustran la asociación entre Humanidad y lágrimas con el siguiente mito, que cito de mi libro *Ecos de la Atlántida* (página 454): «La carta XIX (El Sol) [del Tarot] se inspira en el mito egipcio: aquí un sol resplandeciente hace llover trece gotas de agua sobre dos niños gemelos (un chico y una chica). Sin duda, ello alude al mito egipcio de la creación del hombre, a partir de las lágrimas del Sol (Atum, Ra u Horus)». Los gitanos (*gypsies*, que deriva del topónimo Egypt) son conocidos como «romanies». Este término, lejos de provenir del latín, deriva del egipcio. Los gitanos son sencillamente los «hombres», del término egipcio **rmt2 (romt)**. Según la tradición, fueron ellos los que transmitieron parte del saber egipcio a través de la baraja de naipes, el famoso Tarot, de origen desconocido. Y como hemos visto, en el arcano XIX se esconde el mito egipcio de la creación del hombre, el cual explica la asociación entre los términos «lágrima» y «Humanidad» (véase más arriba).

Pero no sólo los «romaníes» (o gitanos) transmitieron parte de la tradición primordial. En el *Libro de los Muertos* se hacen numerosas alusiones a la iniciación y al silencio iniciático. Por ejemplo, «yo he sido iniciado... yo no he repetido lo que se me dijo» (Conjuro 114). Las contraseñas rituales del Conjuro 125 son muy parecidas a las que hallamos en algunos ritos masónicos (especialmente, en el grado tercero, de maestro). Por ejemplo: «¿Quién eres tú —me dijeron— cuál es tu nombre? Yo soy la parte inferior de la planta del papiro: "El que está en el árbol moringa" es mi nombre». Compárese con: «¿Sois vos, querido hermano? La acacia me es conocida, querido hermano». Por cierto, el árbol moringa tiene origen en el Sudeste de Asia.

Alfabeto egipcio:
3 i y â w b p f m n r h1 h2 h3 h4 s š k1 k2 g t1 t2 d1 d2

Pronunciación:

3: a	š: ch
â: a larga	k1: q
w: u	k2: k
h1: h aspirada	t1: t dental
h2: h aspirada	t2: t(ch)e
h3: "j" española	d1: d
h4: "ich" alemán	d2: dj

Estos rituales tendrían lugar en lugares como las pirámides de Giza, que en el *Libro de los Muertos* no aparecen como tumbas, sino como centros de iniciación. De ahí que encontremos el siguiente pasaje del Conjuro 144: «Yo nací en Rosetau, y el poder del señor del horizonte me fue dado» (yo fui iniciado en Rosetau). De nuevo, en el Conjuro 118, se pronuncia la fórmula «yo nací en Rosetau», pero se añade: «Yo recibí alabanzas en Rosetau cuando conduje a Osiris a los Montículos de Osiris. Yo soy único, al haberlos conducido a los montículos de Osiris». Rosetau alude tanto al ultramundo como a un lugar concreto: la necrópolis memphita, es decir, la meseta de Giza. Así, hemos de entender que los «montículos de Osiris» son las pirámides de Giza. Son lugares de iniciación, no tumbas.

(Rosetau que deriva del egipcio Re-Stau, significa literalmente «Puerta de los pasajes funerarios». Si bien se podría descomponer —aparentemente— en dos términos: *rose* y *tau*. Ambos son piezas importantes de la simbología masónica. ¿Casualidad?)

* * * * *

En el libro *The Kahuna Sorcerers* (ya citado), Julius Scammon Rodman (navegante y explorador, experto en la cultura de Hawaii) alude, al menos, a tres posibles fuentes de la civilización polinesia. Se hace eco de una teoría según la cual las bases del sacerdocio hawaiano (los *kahuna*) habrían emanado de las llanuras centrales del Hindustán y de las riberas del río Ganges, «que formó la matriz de la civilización brahamánica»: «Fue desde la India Superior desde donde la gran filosofía brahamánica del Este se difundió hacia el Oeste a Madagascar, Caldea, Persia, Egipto, Grecia y Palestina, y hacia el Este ... a través de mucho de lo que hoy designamos como Polinesia y Melanesia» (página 75). En otros pasajes el citado autor destaca

la coincidencia en la visión «trinitaria» de las dos sociedades: Brahma, Vishnu y Shiva, versus Kanaloa, Hina y Lono (página 76), o bien la similitud de las tabletas jeroglíficas de la civilización del Indo (en Pakistán), con las tablas *rongo-rongo* en la isla de Pascua (página 72).

Julius Scammon no se priva de reseñar las homologías entre la civilización hawaiana y la del Próximo Oriente: «La cuna de la raza polinesia, que es enteramente distinta de la malaya, está envuelta en el misterio. Las mayores autoridades coinciden en darle un origen ario, procedente de alguna parte de Arabia o de Asia Menor. Allí sería, como muestra la existencia de bien preservadas leyendas relativas a la creación, al diluvio y a otros eventos mencionados en la historia judía, donde indudablemente absorbió las extrañas tradiciones sagradas perpetuadas en las leyendas. Tras ir a la India, las tribus ahora conocidas como polinesias se amalgamaron con las razas drávidas, y siguiendo los canales de comercio, finalmente encontraron una casa en el archipiélago asiático [y más tarde en las islas del Pacífico]» (páginas 78 y 79). El primer contacto con las tribus del Pacífico tendría lugar en Melanesia, «en el grupo de las Fiji, donde dejaron su huella en los papúes nativos» (página 79). Ello explicaría –véase más abajo– por qué sólo caldeos, sumerios y melanesios conservan un sistema de notación numérica con base sexagesimal (véase más abajo).

Sin embargo, más adelante, el autor parece cambiar de foco, y sitúa en un fabuloso lugar del Este la raíz de las sociedades hawaiana y egipcia: «Trazando el origen de las tempranas creencias religiosas egipcias, uno podría ir muy atrás, hasta tiempos primordiales, a las enseñanzas sagradas del Sagrado Mu de Ka Lua, el continente perdido en la región del Pacífico Sur. Los Mu eran los adoradores originales del Fuego, el Ser Supremo que es la Luz y la Vida del Sol, y el poder generativo y la energía radiante tras el Sol y nuestro Universo. Y fue de Ka Lua de donde los hawaianos derivaron las enseñanzas del Sagrado Mu. Cuando los viajeros europeos descubrieron Hawaii, los Altos Sacerdotes de los Templos del Culto Divino todavía enseñaban a los iniciados la filosofía espiritual sagrada e inspirada de Mu de Ka Lua» (páginas 219 y 220). Este texto, que parece inspirado en la doctrina teosófica, alude a un concepto (el del continente perdido de Mu) que puso de moda el coronel inglés James Churchward, el cual pasó gran parte de su vida en la India. Éste afirmó haber sido iniciado en ocultos conocimientos en un monasterio tibetano. En unas tablillas que supuestamente pudo leer, aprendería cosas fascinantes sobre el pasado más remoto. Posteriormente, tras viajar por todo el mundo, escribió cinco libros en los que recopilaba sus especulaciones históricas y esotéricas. El primero se titula *El continente perdido de Mu*. Murió cuando se publicó el último de ellos, en el año 1935.

¿Y en qué consiste la teoría de Churchward? Básicamente en lo siguiente. En un pasado muy lejano existió una tierra de gran tamaño llamada Mu. Este continente se extendería por buena parte del Pacífico Sur, y habría desaparecido tras un gigantesco temblor de tierra, hace unos 12.000 años. Lo que liga este relato con el resto de nuestra historia es que Churchward considera que Mu es en realidad el Amenti (o el Aaru) de la mitología egipcia, la tierra de los dioses, o del origen (véase más arriba). Todo ello puede parecer muy fantástico, pero gracias a Julius Scammon ahora sabemos que Mu (además de una palabra egipcia que significa «agua») es un término indudablemente hawaiano. Según dicho autor: «Los primeros polinesios constituían la sagrada Mu, que habitaban en el continente perdido de Ka Lua» (página 158). Y éstos eran los *He Mu*, «los habitantes de Ka Lua, el continente perdido del Pacífico Sur» (nótese la coincidencia con la tesis de James Churchward). Y reitera: «Mu era el nombre por el cual los antiguos hawaianos conocían a sus ancestros remotos de Ka Lua» (página 160). La frase *He Mu^o ia* significa literalmente «Ellos son los Mu» (página 161). (Los Mu son asimismo una raza de pigmeos míticos, de gran fortaleza, y con poderes mágicos, entre los papúes de Nueva Guinea. J. A. Coleman.)

Tal vez Churchward estiró –e infló– hasta la extenuación una información simple, pero cierta, referente a un antiguo pueblo llamado Mu. No lo sé. Sea como sea, Julius Scammon alude a unos nombres (Ka Hiki, los Mu) desconocidos para mí hasta el momento. Por lo que se refiere a Ka Lua, escribe lo siguiente: «[Es un] antiguo nombre hawaiano para el continente

perdido que una vez se situaba por encima de las aguas del Pacífico Sur. Ka Lua era conocido por los habitantes del Hawaii pre-cristiano como el "Imperio del Sol". Ha sido referido como el "continente perdido de Mu" o como Lemuria por los estudiosos europeos, pero los hawaianos antiguos lo conocían por diferentes nombres»: Lua (origen del fuego), Ka Lua (fuego radiante), Kahiki (nuestra «tierra madre»), Kahiki Nui (nuestra gran tierra madre), o Kahiki Na (la tierra del Sol naciente, el país donde el Sol amanece en el Este).

Imperio del Sol, Sol Naciente, tierra del fuego, o de las llamas (allí nacería Horus, según la mitología egipcia)… ¿A qué nos recuerda todo ello? Sin duda, a Japón, el «país del Sol naciente». No en vano, los japoneses conocen como Awagi a su particular Hawaiki (la tierra del origen de los hawaianos). Y se da la circunstancia de que para los hawaianos sus ángeles (otro concepto homologable a la tradición hebrea), los llamados *awaiku*, vivían en Kahiki Na (la tierra del Sol naciente). ¿Acaso el Awagi japonés? Para los antiguos hawaianos, esta tierra (llámese Ka Lua, o bien Kahiki Na) es la tierra de origen de su dios: Ra (el Sol). Si hacemos un análisis semántico, *hiki* significa «lejos» e *Hiki Na* equivale a Este (página 163). Es decir, el lugar de origen de los polinesios es el Este, pues es allí donde aparece el Sol en el Horizonte. De ahí –quizás– el nombre dado a Japón (el País del Sol naciente), o a la «tierra madre de los polinesios». No es casualidad que, como los egipcios, o los japoneses, los hawaianos adorasen a Ra (el Sol). Si analizamos el topónimo Hawa-iki veremos que éste se compone de dos términos: Hawa (¿Java?) e Hiki (lejos); o bien Hawa e Iti (pequeña Java, pues la *t* polinesia puede derivar en *k*). ¿Sería Java el lugar del fuego, del Sol naciente, del origen, tanto de los polinesios como de los primitivos japoneses, o incluso de los mismos egipcios?

Llegamos aquí a un punto sensible en el que nos hemos de volver a hacer la pregunta: ¿cuál es el sentido de irradiación de la –indiscutible– homología entre las culturas de Occidente y las del Pacífico? Hay opiniones para todos los gustos: para unos, los polinesios provienen del Norte de África, o de Próximo Oriente; para otros de la India; o bien de algún lugar del Sudeste o Este de Asia. ¿Quién tiene razón? Desde mi punto de vista, la última posibilidad es la correcta, más allá de los argumentos razonados que he ido aportando a lo largo de esta obra.

En mi obra *Ecos de la Atlántida* escribí lo siguiente: «Las culturas hijas de una supuesta civilización primigenia conservan rasgos de la anterior, que pueden preservarse o no entre sus culturas hermanas. Sin embargo: 1) No siempre todos los rasgos culturales de las culturas hijas coinciden con los de la cultura madre; esto es así porque aquéllas innovan, crean, se desarrollan, adaptándose a su medio ambiente. 2) Tampoco es previsible que las culturas hijas sean idénticas. Más bien ocurre lo contrario: conservan escasos rasgos comunes entre sí que las relacionan con la cultura madre (y entre ellas). Suelen ser más los rasgos que separan las culturas relacionadas genéticamente que los que las unen. Nótese que las supervivencias heredadas de la cultura madre entre las culturas hijas no tienen por qué ser coincidentes. Lo normal es que diferentes culturas hereden de la cultura madre distintos rasgos culturales, por lo que para un observador no avezado estas correlaciones pueden pasar completamente inadvertidas».

En resumidas cuentas, es más fácil pensar que las culturas mesopotámica, egipcia, india y polinesia sean «hijas» de una protocultura común, que la cultura hawaiana (por poner un caso) sea –a la vez o alternativamente– hija de tres culturas distintas. Y es probable que la cultura hawaiana (o polinésica) esté más cerca a la fuente que sus homólogas de las tierras del Oeste, no sólo por proximidad geográfica, sino también por la pureza de su doctrina, que se demuestra en el hecho de que es la que conserva una mayor parte del tronco común de la tradición mítica y simbólica universal (véase más arriba). De la Tradición hablaré seguidamente.

* * * * *

Más arriba he hecho referencia, a partir de la investigación volcada en *Ecos de la Atlántida*, a que tanto la Esfinge de Giza (como parte de la herencia material), como la *esvástica* (como parte de la herencia inmaterial), podrían aludir a un evento sucedido miles de años atrás, recogido por los *corpus* míticos de todo el mundo. Éste sería el Diluvio, que muchas culturas denominan como la «caída del Cielo». Así pues, se habría conservado un símbolo –la *esvástica*– que rememoraría el preciso momento en que dicha «caída del Cielo» tuvo lugar; es decir, cuando el Polo (el eje alrededor del cual gira el firmamento celeste) se situaba justo en el centro de las llamadas «rodillas» de la constelación Hércules. Tal fenómeno sucedería hace algo más de 11.000 años.

Ello da idea de una Tradición, que desarrollo en la segunda parte de mi libro *Ecos de la Atlántida*, y que dejó –tal vez– una huella visible en dos monumentos de la meseta de Giza: la Gran Pirámide y la Esfinge (véase más abajo). Invito al lector a que acuda a esta obra para conocer los detalles de dicha investigación. El concepto «Tradición» es fundamental. Pues si el símbolo de la *esvástica*, y del «héroe solar arrodillado», señalan un evento sucedido hace más de 11.000 años (el Diluvio, el fin de una era, y el comienzo de la era actual), sería muy importante encontrar una denominación que asociara el Polo (actualmente, la Estrella Polar, o Alfa Polaris) con la «rodilla de Hércules»; es decir, con la Tradición que dio pie al símbolo de la *esvástica* (del Polo en rotación), y con el recuerdo en el tiempo del Diluvio, sucedido hace algo más de 11.000 años. Es Diego Méndez quien, a raíz de su exhaustiva investigación, ha dado en el «clavo» (es decir, ha dado con la «clave»). Cierto día me envió un correo, en plena madrugada, en el que me hacía saber la denominación que los árabes daban a la actual estrella Polaris; y ésta no es otra que «rodilla»: Alrucaba («la rodilla»).

En el mapa celeste de Emery Molyneux (1592) la estrella al final de la Osa Menor (la actual Polaris) es llamada **Alrucaba**. Ello confirmaría que la Tradición Primordial ha subsistido hasta nuestros días, tal vez preservada por una élite que ha conservado el recuerdo de la Gran Catástrofe sucedida hace más de once milenios. A la vista de lo que hemos expuesto aquí, estos «registradores de la Tradición en el mapa del Cielo» habrían dado nombre a la actual estrella polar (**Alrucaba**, o «la rodilla»), para que no olvidemos lo precaria que es nuestra situación en el Planeta; y tal vez para que aprendamos a ser algo más humildes. (Recordemos que tal «comité de sabios» también habría planificado la toponimia del planeta, el «mapa del suelo», desde una perspectiva global. Véase de nuevo el mapa 21.)

Tenemos otro ejemplo de la «preservación de la Tradición» en la principal unidad de medida de la pirámide de Keops, en Giza (Egipto). Quienes construyeron la Gran Pirámide conocían la medida hoy denominada como «metro estándar»: la diezmillonésima parte de la distancia que separa el Polo del Ecuador terrestre, a lo largo del meridiano (según la definición dada por Academia de Ciencias de Francia a fines del siglo XVIII). Ello es fácil de demostrar: si trazamos una línea de un metro de longitud, que hace de diámetro de un círculo, su circunferencia medirá 3,14159 metros (equivalente al número Pi). Pues bien, un arco equivalente a 1/6 de dicha circunferencia (marcado por un hexágono inscrito en ella) mide exactamente 0,5236 metros: es el patrón de medida equivalente a un codo real de la Gran Pirámide (que coincide con la medida de la altura de su zócalo). ¿Qué quiere decir ello, además del hecho evidente de que los constructores de este monumento conocían las dimensiones exactas de la Tierra (de lo cual deriva el metro geodésico), y asimismo la cifra exacta del número Pi? Fundamentalmente que los «preservadores de la Tradición» han transmitido dicho conocimiento de dos maneras: hace miles de años, cuando construyeron la Gran Pirámide, lo plasmaron en sus distintas medidas y proporciones (es la herencia material); pero alternativamente lo «encriptaron» en otros soportes «no materiales», como puede ser el mito, el símbolo, o hasta la designación de algunos astros de la bóveda celeste (véase más arriba). Esta última es la «herencia inmaterial» de la Humanidad.

Centrémonos en la cuestión planteada más arriba. ¿Existe de verdad la Tradición primordial, de la que he hablado repetidamente? Un antiguo cómputo temporal hindú me hace sospechar que sí: la duración de un *mahayuga,* exactamente 4.320.000 años. Esta cifra, lejos

de ser arbitraria, esconde una gran cantidad de secretos. Pero comencemos por la definición de lo que es, en realidad, un *mahayuga*. Los hindúes hablan de cuatro *yugas* (eras), que juntos hacen un Maha Yuga (mil *mahayugas* conforman un *kalpa*). Por orden son: Krita Yuga (edad de la virtud y de la perfección), Dvapara Yuga, Treta Yuga y, finalmente, Kali Yuga («era de la disputa»); en esta última era estamos actualmente. Se lo representa como una «vaca de la virtud» que va perdiendo patas: en el primer *yuga* (Krita Yuga) está plantada en las cuatro patas; en el último (Kali Yuga) se sostiene únicamente con una (existe un mito similar en Norteamérica). Este ciclo se repite una y otra vez, a lo largo de los eones; y al final de cada ciclo el mundo es destruido por un Pralaya (un cataclismo universal).

Fue Joseph Campbell, en su artículo «El número misterioso de la Diosa» (publicado en *La dimensión mítica*, página 157 y siguientes) quien me hizo reparar en este sorprendente número: el 432. El citado autor da fe de tres extraordinarias coincidencias:

1) En la *Edda Mayor* islandesa (mitología nórdica) encontramos los siguientes versos: «Quinientas puertas y cuarenta más / creo que tiene el Valhalla; / ochocientos guerreros saldrán por cada una / a luchar con el Lobo». Si multiplicamos 540 x 800 el número de guerreros es 432.000.
2) El Kali Yuga (véase más arriba) dura exactamente 432.000 años.
3) Según Berossos (hacia el 280 a.C.), sacerdote caldeo del dios Marduk, los primeros reyes de Kish (en Sumeria), antes del Diluvio, reinaron durante 432.000 años. Efectivamente, si sumamos sus reinados respectivos (Aloros, 36.000 años; Alaparos, 10.800 años; Amelón, 46.800 años...; hasta llegar a Ziusudra —el rey del Diluvio—, que reinó 64.800 años, obtenemos aquella cifra).

A dichas coincidencias hemos de añadir las siguientes:

4) 43.200 días de la «cuenta larga maya» equivalen a 6 katunes (cada uno de los cuales representa, a su vez, 7.200 días).
5) El zócalo de la Gran Pirámide de Giza tiene un perímetro de 926,1 metros (según Miguel Pérez-Sánchez Pla). La Tierra tiene un diámetro de 12.742 kilómetros. Si lo multiplicamos por Pi (3,14159) obtenemos una circunferencia de 40.030 km. Si dividimos esta cantidad por el perímetro del zócalo de la Gran Pirámide (926,1 m.) obtenemos una relación 1:43.224. Si dividimos esta cifra por 43.200 el resultado es 1,0006. Ahora bien, si empleamos la medida real (geodésica) de la Tierra (40.075 km de circunferencia), la relación pasa a ser 1:43.273, y dividido por 43.200 tenemos 1,0017. Este ajuste al 43.200 (cifra cosmológica universal), así como el valor del codo real (derivado del metro geodésico), hace pensar que la Gran Pirámide es un modelo a escala de la Tierra.

¡Curiosas similitudes! Cinco *corpus* míticos, de lugares distintos y distantes (Norte de Europa, India, Sumeria, Mesoamérica y Egipto), aluden al número 432. ¿O hemos de considerar que tal «coincidencia» no es para nada curiosa? En la Biblia no tenemos el número 432, pero sí el 72; y no podemos olvidar que 432 : 6 = 72 (posteriormente me ocuparé de la importancia del número 6). Por ejemplo, en Génesis 10 se nos da los nombres de los 72 hijos de Sem, Cam y Jafet: 27 del primero, 31 del segundo y 14 del tercero. Para los cabalistas hebreos el número 72 es tan sagrado que lo ligan al nombre secreto de Dios (el cual tiene 72 letras); al mismo tiempo Dios es denominado con 72 nombres (Gershom Scholem, páginas 70 y 159). Este número (el 72) lo pintó Leonardo en su Gioconda, debajo del puente, lo que hace pensar que aquél también estaba iniciado en la Tradición primordial, que tiene al 432, al 72 y al 60 como números realmente «sagrados». Veamos a continuación varios ejemplos de su importancia:

a) Si multiplicamos el número 432 por 60 obtenemos el número de años del «ciclo precesional», también llamado «gran año» (véase el libro *Ecos de la Atlántida*, página 39). En total: 25.920 años. Si dividimos 25.920 años por 360 arcos de grado, comprobaremos que un grado del ciclo precesional dura exactamente 72 años.

b) Cinco días equivalen exactamente a 432.000 segundos: 60 (segundos) x 60 (minutos) x 24 (horas) x 5 (días). Si –como se afirma– cada segundo equivale a una pulsación en un corazón sano, 60 segundos equivaldrían al número de pulsaciones de un ser humano en un minuto (60). Ello, según algunos, explicaría el origen del sistema numérico sexagesimal (con base 60). Lo que, a su vez, fundamentaría la llamada «ley de analogía»: «Lo que es arriba es como lo que es abajo». Es decir, los ritmos humanos (el microcosmos) se corresponderían con los ciclos cósmicos (el macrocosmos).

c) El 5, el 6 y el 12 nos aportan dos cifras importantes: el 60 y el 72. Veamos: 12 x 5 = 60; 12 x 6 = 72. El 12 es básico en la notación sumeria, puesto que ellos contaban 12 horas dobles en un día (nosotros contamos 24 horas simples). Como sabemos, el 6 y el 60 son la base del sistema de numeración sexagesimal, con el cual obtenemos el número de grados de la circunferencia celeste (60 x 60 = 360). Si dividimos 360 por el número de casas zodiacales (el 12, otro número sagrado) obtenemos el 30, que es el número de grados de cada casa zodiacal. Si dividimos el número de años del ciclo precesional por 12, obtendremos el número de años de cada «casa –o era– zodiacal» (ahora, como sabemos, estamos saliendo de la era de Piscis para entrar en la de Aries); en total, 2.160 años. Obtenemos el mismo resultado si multiplicamos el número de grados de cada casa zodiacal (30) por el número de años que dura cada grado precesional (72): 2.160 años.

d) El 6 es fundamental en el cálculo realizado más arriba, a partir del cual los egipcios calcularon el codo real de la Gran Pirámide de Keops. Recordemos: en un círculo con un diámetro de un metro exacto, su circunferencia medirá 3,14159 metros. Esta cifra 3,14159 (el número Pi, expresado en metros) entre 6 nos da 0,5236 metros (codo real). Es posible que de esta medida egipcia derive todo el entramado «sexagesimal». De hecho, su importancia es tal, que el zócalo de la Gran Pirámide de Giza tiene una altura de un codo real (0,5236 metros), por lo que aquél (el zócalo) nos sirve para registrar, por un lado, el metro terrestre y, por otro, la cifra cósmica universal: el 432 (véase más arriba).

Los antiguos reflejaron la importancia de estas cifras (el 6, el 12, el 30, el 60, el 72 y el 432), todos ellos divisibles por el número 6, en dos figuras que representan a este último: por un lado el crismón (la rueda de seis rayos), un antiguo símbolo que hicieron suyos los cristianos; y por otro lado la «flor de la vida» (también llamada «sexifolia»), que aparece representada en numerosos ejemplos de arte popular y monumental. Porque, como hemos visto, tanto estos símbolos mitad paganos-mitad cristianos, como los criptogramas que incorporan los artistas en sus obras (es el caso del 72 en la Gioconda), dejan entrever que la Tradición es algo más que un conjunto de mitos y leyendas para el solaz de las personas. La Tradición es el receptáculo que ha permitido que al menos una parte relevante de la Ciencia Antigua, proveniente de una antigua Civilización perdida, haya llegado a nuestros días. Como botón de muestra, volvamos de nuevo a considerar la extraña notación matemática con base 60. Ésta ofrece algunas sorpresas.

* * * * *

Joseph Campbell, en *La dimensión mítica* (página 332), asegura que tanto la cifra 432 como 25.920 (número de años del ciclo precesional) no pudieron «haber surgido espontáneamente de la *psiquis* como un arquetipo junguiano». ¡Un tanto para el difusionismo estándar! Por otro lado, hemos comprobado que tanto el 6 como el 60 tienen unos orígenes muy remotos, y desconocidos. Empleando el 6, en combinación con el metro terrestre y el número Pi, los egipcios establecieron el «codo real de la pirámide de Keops» (3,14159 : 6 = 0,5236 metros), y los sumerios calcularon el «gran año» precesional (432 x 60 = 25.920 años). En el primer caso, los antiguos egipcios habrían de conocer la dimensión exacta de la Tierra; en el segundo caso, los antiguos sumerios conocerían el tiempo exacto en que la Tierra da –como consecuencia de la inclinación del eje terrestre– una vuelta retrógrada por todas las casas del zodíaco, para llegar al punto de origen. En *Ecos de la Atlántida* (página 39) lo explico de la siguiente manera:

«La Tierra se mueve a lo largo de la eclíptica, por lo que se refiere al "ciclo precesional", en sentido retrógrado respecto al movimiento de rotación y traslación: de Este a Oeste (horario), en lugar de Oeste a Este (antihorario). De este modo, las doce constelaciones zodiacales (el zodíaco) parecen desplazarse por el horizonte marcha atrás a lo largo de los milenios, a un ritmo de 2.160 años en cada casa zodiacal, completando un ciclo precesional en 25.920 años».

Es evidente que este antiguo saber (de astronomía, geodesia y matemática avanzadas) no es fruto de una «feliz coincidencia», sino de la adquisición –o preservación– de una antigua fuente de conocimiento, desconocida en el día de hoy. Hemos comprobado que dicha sabiduría era extraordinariamente sofisticada para su época, teniendo en cuenta que sólo en tiempos recientes, en Occidente, hemos conocido las dimensiones de la Tierra (base del metro, y también del «codo real» de la pirámide de Keops) y, aún más, la duración exacta del ciclo precesional de 25.920 años. Pero, ¿cuál es el lugar de origen, la fuente, o la «raíz», de tal conocimiento? Ya sabemos que éste no engloba únicamente un relato del mito (los «mitemas universales»), sino también nociones de alta Ciencia. La historia de los antiguos sumerios, al igual que los escritos de los antiguos egipcios, nos puede dar una pista; nada desdeñable, por cierto.

Los primitivos sumerios se llamaban a sí mismos «cabezas negras». Este término lo hallamos tanto en el *Enuma Elish* como en la *Epopeya de Gilgamesh*. Nunca hemos sabido el por qué de ello, pues entre los descendientes de los antiguos sumerios (en la región situada en el sur del Irak actual) existen numerosos pelirrojos, según Thor Heyerdahl (*La expedición Tigris*). Tal vez la respuesta la hallemos en una notoria coincidencia entre los sistemas de numeración de Sumeria y de la lejana Melanesia (lejana en el tiempo y en el espacio). Comencemos por los sumerios. ¿A qué se debe que, a diferencia de casi todas las culturas del mundo, excepto en un pequeño rincón de Nueva Guinea Papúa, aquella antigua cultura empleara la notación con base 60?

En la obra de Georges Ifrah, *Histoire Universelle des chiffres* (página 56), se dice: «El sistema sexagesimal había sido entre los sumerios, es decir entre los predecesores de los babilonios, el modo común y exclusivo de numeración». Los sumerios serían los «inventores» de este sistema de numeración, al menos en el hemisferio occidental. Por lo que se refiere al hemisferio oriental, y más en concreto en Micronesia y Polinesia, se empleaba la numeración decimal (Dick Edgard Ibarra, página 106). Pero nos volvemos a preguntar: ¿por qué la base 60? Como vimos más arriba, una explicación sería que los sumerios calcularon el número de pulsaciones del corazón en el margen de un minuto, lo que supone que conocían la duración exacta de un minuto; sin embargo, ello es improbable, porque –como hemos visto más arriba– los sumerios contaban 12 horas dobles (a diferencia de otros pueblos, que cuentan 24), por lo que sus minutos durarían lo que dos de los nuestros. Otra explicación es posible, a partir de una hipótesis de Teón de Alejandría (siglo IV d.C.): 60 es el número más bajo con un mayor número de divisores, o dicho de otra manera, tiene como factores los primeros seis números enteros (60 : 1 = 60; 60 : 2 = 30; 60 : 3 = 20; 60 : 4 = 15; 60 : 5 = 12; 60 : 6 = 10). Existe aún otra posibilidad: que la base 60 derive del sistema de notación geográfica, con un círculo de 360 grados; aunque todo hace pensar que más bien sucede lo contrario.

El número 360 representa la antigua duración del año hindú (exento de días *epagómenos*, es decir, «fuera de calendario»). Así, en el *Linga Purana* (1, 2) se dice lo siguiente: «Un año de este mundo consiste en 360 días». Los hindúes védicos conocían asimismo las doce constelaciones de referencia (o las doce «casas zodiacales»), así como la circunferencia de 360 grados (con 72 años cada uno) del movimiento celeste llamado «gran año precesional» (de 25.920 años; véase más arriba). Tanto como para mencionar, en el *Rig Veda*, la lenta cadencia del movimiento celeste: «La rueda es única, los rayos son doce, y hay tres cubos; pero ¿quién conoce estas cosas? En esta rueda hay trescientos sesenta radios que están como inmóviles en su movilidad» (*Rig Veda*. Anuvaka XXII, Sukta VIII). La prueba del conocimiento de la precesión de los equinoccios la encontramos en la frase «están como inmóviles en su movilidad». Efectivamente, se requieren 72 años para que el firmamento se

mueva sólo un grado. A este respecto, según Mircea Eliade, el Çatapatha Brahmana (X, 5) establece un «año divino» que equivale a 360 años terrestres: «Los doce mil años de un *mahayuga* se consideran como "años divinos", que duran cada uno trescientos sesenta años, lo que da un total de cuatro millones trescientos veinte mil años para un solo ciclo cósmico» (*Lo sagrado y lo profano*, página 96). ¿Se habrían basado los sumerios en el calendario hindú para establecer el 60 como base de su sistema sexagesimal? Y si es así, ¿por qué los hindúes no lo desarrollaron por sí mismos?

Lo más probable es que, como apunta Georges Ifrah, al citar al asiriólogo alemán Kewitsch (página 61), el sistema de numeración con base 60 sea una combinación entre un sistema decimal (base 10) y otro sexagesimal (base 6). Ya he explicado —arriba— las ventajas de la base 6 en astronomía y geodesia. En la práctica, los sumerios empleaban asimismo un sistema decimal, puesto que daban un nombre a cada múltiplo de diez igual o inferior a 60 (10 es *u*, 20 es *nish*, 30 es *ushu*, 40 es *nimin*, 50 es *ninnu*, y 60 es *gesh*). Es un hecho notable que los sumerios dieran el mismo nombre (*gesh*) tanto al 1 como al 60, lo que confirma que su base numérica es realmente 60, y no una combinación de 6 y 10. Otra cosa es que en este sistema de numeración el 10 jugara un importante papel: el 60 constituiría, por decirlo de algún modo, la «gran unidad». Georges Ifrah (página 59) resume la cuestión con las siguientes palabras: «la numeración oral sumeria admitía la sesentena como base y comportaba partes consecutivas construidas alternativamente con las bases auxiliares 6 y 10». Sea como sea, los sumerios, gracias a su sistema numérico de éxito (que ha llegado a nuestros días), inventaron la astronomía y la astrología. Tal vez fueran ellos los que calcularon con detalle el «gran ciclo sideral» marcado por la precesión de los equinoccios.

Pero como decía más arriba, no sólo ellos empleaban este sistema de numeración: también un cierto pueblo de Nueva Guinea, en Melanesia: los habitantes de las montañas Kapauku. Ésta es al menos la teoría de Derek Price y de Leopold Pospisil, quienes en su artículo de 1966 «A Survival of Babylonian Arithmetic in New Guinea» (*Indian Journal of History of Science*, 1: 30-3), decían más o menos lo siguiente: los nativos de dicho pueblo empleaban un sistema de numeración de base 60, similar al babilonio. Nancy Bowers, de la Universidad de Auckland, en un artículo del año 1977, titulado «Kapauku Numeration: Reckoning, Racism, Scholarship and Melanesian Counting Systems» discrepa en algunos aspectos de la teoría de Price y Pospisil (véase más arriba), pero añade que en las islas Duke of York (asimismo en la Melanesia) también se emplea dicha base numérica. No entraré en el fondo de esta discusión erudita; pero está claro que el único pueblo, aparte del sumerio (y sus descendientes babilonios), que utiliza la base 60 de numeración es el melanesio. Éste, como indica su nombre, se caracteriza por ser de raza oscura. ¿Sería por ello, me pregunto, que los sumerios se hacían llamar «cabezas negras»? Podría ser, si es que éstos vinieron de Melanesia, trayéndose de este lugar remoto de Oceanía —es un decir— además de un sistema de numeración, también las bases de la agricultura, inventada allí miles de años antes que en el Próximo Oriente. (Kristofer Schipper, en «El Taoísmo», en Delumeau *et al.*, páginas 511, 532 y 534, afirma que los chinos empleaban asimismo un cómputo temporal de base 60, aplicable tanto a los ciclos cósmicos como al calendario ritual.)

Ya hemos visto (más arriba) que la Gran Pirámide es un modelo a escala de la Tierra, que incorpora la relación 1:43.200 (72 x 6 = 432). Asimismo, el codo real de la Gran Pirámide (0,5236 metros) es una sexta parte del arco de una circunferencia con un diámetro equivalente a un metro geodésico (3,14159 metros). Ello implica que los constructores de la Gran Pirámide emplearon unas matemáticas de base 6 (o 60), no de base 10. Lo cual supone a su vez que no serían egipcios, porque éstos usaban una notación numérica de base 10. Y como hemos visto, residuos de dicha notación de base 60 los podemos hallar asimismo en otros entornos culturales (la India, China, América Central o Judea).

¿Acaso los constructores de la Gran Pirámide formaron parte de un entorno cultural ajeno al egipcio? Desde mi punto de vista sí. Hayan construido el monumento en tiempos de

Keops, o en un período muy anterior (como yo defiendo), los "geómetras" que la diseñaron no serían egipcios.

Cuál fue su origen es un tema en disputa. Tal vez se trate de los "annedotus" de los que hablan los babilonios (Oannes o Adapa, entre ellos), los cuales tenían forma pisciforme y residían en el mar (eran anfibios), según el relato de Beroso. Los sumerios se hacían llamar "cabezas negras", tal vez en alusión a un antiguo pueblo proveniente del Este. A este respecto, es curioso que también en Melanesia (en Oceanía) es empleado el sistema numérico de base 60 (véase más arriba).

* * * * *

Sumeria es una cultura de origen desconocido, que autores como Samuel Noah Kramer o Joseph Campbell, entre otros muchos, denominan como la «cuna de la Civilización». Ahora sabemos que este antiguo pueblo tiene su origen en otra parte. Por dos motivos: porque los sumerios lo dicen en sus escritos (explican que sus antepasados llegaron a Mesopotamia navegando por el mar Eritreo, y que sus líderes tenían forma de pez con cabeza humana), y porque se llamaban a sí mismos «cabezas negras», haciendo referencia –posiblemente– a un origen racial diferente a las poblaciones de su entorno (ya hemos visto, más arriba, que el único pueblo que tiene una notación numérica parecida, el melanesio, es de raza oscura). Desde un punto de vista analítico, o reduccionista, ello no prueba nada. Los antecesores de los sumerios podrían ser vecinos cercanos; por ejemplo, los habitantes de la civilización del Indo. Pero después de todo lo que hemos visto, una vez adoptado un método holístico, tanto las homologías mitológicas, como el análisis terminológico (el caso de la palabra *huluppu* es paradigmático), o incluso cuestiones raciales, hacen pensar que su origen está mucho más al Este: en la Melanesia, o en sus inmediaciones (el Sudeste de Asia). Es allí donde se «inventó» la agricultura, pero también la cerámica, la arquitectura, la metalurgia del bronce, y se domesticó buena parte de los animales y plantas con uso doméstico.

He de admitir de buen grado que no he sido yo, sino el genetista y ensayista Stephen Oppenheimer, quien ha establecido, en su libro *Eden in the East*, la hipótesis original del Sudeste Asiático como «raíz» o «fuente» de la Civilización; a la que yo me sumo con mi modesta contribución. El núcleo de su postura lo explica en el Prefacio (página XIII): «En este libro describo mi propia exploración y análisis de la evidencia por la cual los pueblos del continente perdido [de Sunda, en lo que actualmente es Indonesia] fertilizaron las grandes culturas no sólo del Lejano Este sino también del Oriente Medio y Próximo, hace más de 7.000 años, y proveyeron a Eurasia con su biblioteca de *folklore*. Yo llegué a la conclusión de que todas excepto unas cuantas trazas arqueológicas de esas culturas fundadoras, ubicadas en el Sudeste de Asia, fueron destruidas por un Diluvio catastrófico al final de la última Edad de Hielo». Más adelante, concreta algunas de las contribuciones de este antiguo pueblo (página 221): «Los austronesios pueden haber aportado tecnología de navegación, magia, religión, astronomía, jerarquía y conceptos de autoridad. Los austroasiáticos pueden haber contribuido a desarrollar habilidades más prácticas, como la agricultura cerealística, e incluso el bronce. Una combinación de esos rasgos era necesaria para los primeros constructores de ciudades en Mesopotamia, que querían organizar y controlar a la gente». Ya hemos visto (en la segunda sección) que esta dualidad cultural y tecnológica es ostensible en el mito de los «dos hermanos», que aún sobrevive en Melanesia: Kulabob (el blanco) y Manup (el negro).

(Stephen Oppenheimer, citando a Alexander Adelaar, señala la isla de Borneo, en Indonesia, como el lugar donde las ramas lingüísticas austronésica y austroasiática se podrían haber dividido, hace quizás unos 10.000 años, cuando Borneo se separó del resto del subcontinente de Sunda como consecuencia de la subida del nivel del mar. Página 145. Rafael del Moral, a su vez [*Lenguas del mundo*, página 301] escribe que «no queda claro el origen de las lenguas malayo-polinésicas, ni tampoco la estructura de sus relaciones internas».)

En definitiva, «[*Eden in the East*] habla de la transferencia prehistórica de tecnología y cultura entre el Este y el Oeste, que produjo las primeras civilizaciones de Mesopotamia». Como pruebas –circunstanciales– que ilustran la influencia de dichas culturas del Extremo Oriente en las primeras civilizaciones mesopotámicas destaca la caracterización «oriental» (con ojos rasgados) de las figurinas de El Obeid (cultura presumeria que habitó ese mismo territorio), las cuales asimismo adoptan rasgos «ofiomorfos» (con forma de reptil), tal vez como una reminiscencia del culto a los *nagas* (a las serpientes) del Extremo Oriente. Dicho autor especula con la posibilidad de que los «exiliados» del Sudeste Asiático se llamaran a sí mismo *nagas* (el pueblo-serpiente), lo que –desde mi punto de vista– explicaría la importancia del simbolismo de la serpiente no sólo en Eurasia, sino también en América (recordemos la leyenda de las diversas «serpientes emplumadas»). Otros indicadores de la expansión de dichos pueblos prehistóricos, no sólo hacia Próximo Oriente, sino también hacia América o el Pacífico, sería la distribución de «marcadores genéticos» (como la talasemia; véase más abajo), o de animales o vegetales de granja como el pollo, el ajo, la cebolla o el limón (que, en sí mismo, es un nombre austronesio). Por mi parte, no tengo nada que objetar a esta documentada investigación (e hipótesis). Salvo una cosa: a diferencia de Stephen Oppenheimer, creo que tanto América como África (y también Australia y Melanesia) recibieron, como los que más, el legado de los mitos del Sudeste de Asia, como se puede comprobar en la tabla 20. (Se podría argüir, en último extremo, que siendo África la cuna de la especie humana, tal vez quepa hallar allí el origen de, al menos, algunos de los mitemas primordiales. Quizás algunos mitos de la Creación.)

A continuación voy a exponer de forma resumida los principales argumentos del citado autor en defensa de esta osada –y razonada– tesis.

* * * * *

Esta sección, como he señalado más arriba, trata de identificar las «raíces» de la Mitología Universal, más allá de su tronco común y de sus ramas específicas. Creo que a este respecto reseñar brevemente las principales conclusiones del trabajo pionero de Oppenheimer puede ser útil. Éste adopta una postura nítidamente «difusionista», y rechaza cualquier intento de aplicar un método «psicologista» (freudiano o junguiano) o bien estructuralista (inspirado en Claude Lévi-Strauss) en el estudio de los mitos. Este autor parte de la base de que cuando las ideas son similares, pero los detalles son diferentes, los mitos (o más bien, los «motivos míticos») comparten un ancestro común, a partir del cual han seguido una evolución particular (propia de cada cultura). Ello es así porque las ideas complejas (los «mitemas», al modo de la «creación de los primeros humanos con arcilla roja, aliento de vida, y una costilla», etc.) no se pueden repetir por casualidad. El Sol –aclara– es un motivo mítico «natural» que se distribuye de forma aleatoria, lo que significa que existe de forma independiente. En cambio, la posibilidad de que se haya creado autónomamente el «motivo» de la separación del Cielo y la Tierra en Polinesia y en Grecia parece poco probable (Rangi y Papa, versus Urano y Gea). Tampoco parece muy lógico que se atribuya al Océano la creación del mundo, en regiones continentales como el Tíbet, Siberia, o las grandes planicies norteamericanas. Y las visiones «junguianas» (que hacen uso de los «arquetipos» y del llamado «inconsciente colectivo») a duras penas pueden explicar dichas homologías.

Dicho esto, Oppenheimer asegura que el *folklore* es la más clara conexión entre Este y Oeste, así como que las versiones del mito en el ámbito cultural austronesio (Indonesia, Melanesia, Polinesia) son más puras, y están más cercanas a la fuente, puesto que han sido sometidas a menos influencias; como muestra, por ejemplo, las semejanzas entre el mito polinesio y melanesio de la creación del género humano, en relación al relato bíblico (véase más arriba). A este último, hemos de añadir el del Diluvio, el de la separación del Cielo y la Tierra, el de los hermanos que se pelean, el del Árbol de la Vida, el del Paraíso originario, el del barco de los muertos y el río del submundo, etc. Buena parte de ellos con reminiscencias del

Génesis hebreo. Por lo que se refiere al mito de la «lucha entre los dos hermanos», éste podría tener fundamento histórico, como una disputa entre mesolíticos (recolectores y cazadores) y los primeros neolíticos. Y no olvidemos que la agricultura no nació en Próximo Oriente, sino en el ámbito austronésico (véase más abajo). Por otro lado, como revela el mito de Kulabob y Manup, la tradición austronésica revela las luchas entre dos razas: una de origen caucasoide, de talla alta (Kulabob) y otra de raza negroide (papú, melanesia o *semang*), en ocasiones de carácter pigmeo (Manup). Desde mi punto de vista, esta dualidad racial habría sido preservada, en el *folklore* occidental, en las numerosas historias de «gigantes y pigmeos», o bien de «gigantes y cabezudos».

Stephen Oppenheimer considera que el motivo universal del árbol, con el pájaro y la serpiente, tiene asimismo origen austronesio (señala las islas Molucas, también conocidas como Islas de las Especias, como posible punto de origen); en concreto, está muy difundido entre Australia y las islas Fiji (en Melanesia). El modelo «arcilla roja-aliento de vida-costilla» es asimismo autóctono. Así, escribe (*Eden in the East*, página 373): «Los cinco motivos [arcilla roja, etc.] se encuentran a retazos entre las creaciones mesopotámicas (que incluye el Génesis bíblico). Hay trazas de esta historia en otras partes de la expansión austronesia, como Polinesia central, Micronesia, Melanesia y Sudeste de Asia. Aunque la reciente influencia misionera puede haber introducido elementos bíblicos en algunas historias asiáticas, hay suficiente evidencia y contexto para indicar que la historia de Adán y Eva era indígena en Polinesia antes del contacto europeo. El hecho de que la historia de la creación de Tiki [polinesia] fuera más completa e internamente coherente que las versiones mesopotámicas, apoya la visión de que el proceso de difusión puede haber tenido lugar de Este a Oeste, no al contrario. En otras palabras, Mesopotamia puede haber recibido –más bien que donado– el relato [mítico]». Y añade (página 441): «En una estimación conservadora, estos mitos [austronésicos] antedatan al Génesis en varios miles de años».

El citado autor asegura que otros motivos de la tradición y del *folklore* occidental también tendrían origen austronesio. Por ejemplo, en Nueva Guinea existe una historia del tipo *Jack y el tallo de judías* (Natelimon y Ringantinsen); lo mismo podemos decir de sus versiones del Diluvio (con o sin arca), como la de Dooy, en la isla de Flores, que se salvó en un barco de la gran inundación, y al que aún se le rinden sacrificios anuales de búfalos encima de la gran piedra debajo de la cual supuestamente está enterrado (*Ibid.* Página 292). Otro vínculo común entre las culturas austronésicas y occidentales sería el incesto, practicado para perpetuar la línea masculina en las sociedades matrilineales. Se realiza tanto en Egipto, como en Melanesia, Sumatra, Polinesia y América del Sur.

* * * * *

Novísimas investigaciones indican que los primeros signos de Civilización tuvieron lugar en Indonesia antes que en otros lugares del mundo: el cultivo del ñame o del taro se practicaba allí hace unos 15.000 a 10.000 años (*Eden in the East*, página 4); las primeras piedras para moler grano tienen una antigüedad de 26.000 años en las islas Salomón (en Palestina aparecieron hace unos 12.000 años); los primeros indicios de regadío tienen 9.000 años de antigüedad en Nueva Guinea; la cerámica se inventó en Japón hace unos 12.500 años; el bronce habría sido desarrollado en Ban Chiang (Tailandia) hace casi 6.000 años, etc. (Páginas 5, 19, 85 y 477). Y ello sin tener en cuenta que «la mayor parte de los yacimientos [arqueológicos] relevantes están ahora bajo el agua» (página 4). Ya sabemos que buena parte de estos conocimientos se desarrollaron a lo largo y ancho del mundo a partir del IX u VIII milenio antes de Cristo (si bien hay regiones, como Polinesia, que –en un proceso de regresión cultural– perdieron rasgos relevantes de la Civilización, como la cerámica o la metalurgia). Algunos marcadores, como la cerámica Jomon o la cerbatana, demuestran interrelaciones entre el Sudeste de Asia y Japón en tiempos muy lejanos; y podrían evidenciar contactos con lugares tan remotos como América, donde asimismo hallamos cerámicas estilo Jomon y cerbatanas (más en concreto, en

Valdivia, Ecuador, por lo que se refiere a la cerámica, y en la selva amazónica por lo que respecta a las cerbatanas).

Stephen Oppenheimer hace referencia a tres grandes «deshielos» que tuvieron lugar tras el fin de la última era glacial. El primero tuvo lugar hace unos 14.000 años, y fue interrumpido por un nuevo fenómeno glacial (el Younger Dryas) que duró en torno a un milenio; el segundo se produjo hace 11.500 años y el tercero hace 8.000 años. Dicho autor sostiene que este último (el deshielo de Agassiz) supuso la mayor descarga de agua (de 20 a 40 metros), y sería descrito en el mito del Diluvio Universal. Posteriormente, el Antártico estuvo libre de hielos, al menos en la costa, hacia el 7000 antes del Presente. El nivel del mar era cinco metros más alto que el actual, lo que habría acabado de destruir las zonas costeras (ello habría provocado «falsos horizontes arqueológicos», que no tienen en cuenta la evolución de la línea costera a lo largo del tiempo). El clima era más cálido y lluvioso: es el llamado Óptimo Holocénico. Hace unos 5.000 años el clima volvió a cambiar. El Norte de África se tornó árido, y lo que eran sabanas, caudalosos ríos y lagos pasó a convertirse en un desierto. Bajó el nivel del mar hasta —aproximadamente— sus actuales orillas. Este último cambio climático coincide con el inicio de las primeras civilizaciones históricas inventariadas (Sumeria y Egipto). Sería entonces cuando se hizo necesario centralizar el poder, para impulsar una agricultura de regadío más eficiente, como consecuencia de un clima más seco (en relación a los dos milenios anteriores).

Por supuesto, tales catástrofes, tan repetidas en el tiempo durante al menos siete u ocho milenios, provocaron enormes cataclismos. En ocasiones el deshielo no fue gradual, sino abrupto, lo que pudo provocar grandes *tsunamis*, con olas de 300 metros que, al llegar a las costas, pueden llegar a más de mil metros de altura, arrasando el interior de los continentes incluso a centenares de kilómetros de distancia. Asimismo, la isostasia de la Tierra (la compensación del incremento de la altitud en las áreas polares por efecto del derretimiento de los casquetes glaciares) provocaría un aumento del vulcanismo y de los terremotos. Como hemos visto en la segunda sección, los mitos del Diluvio están cuajados de olas gigantes, de terremotos, de cortinas de fuego e incluso de movimientos de la corteza terrestre (y del eje de rotación). Así pues, a la pregunta recurrente de por qué no hallamos evidencias materiales de tal civilización primordial en el Sudeste de Asia, el autor contesta: «A causa de la inundación costera, las evidencias de agricultura temprana en las áreas costeras es muy probable que estén sumergidas» (página 20). Como prueba de ello, los yacimientos arqueológicos más antiguos con restos agrícolas están en zonas interiores o elevadas; no en zonas costeras. Eso, sin tener en cuenta que, lo que era un subcontinente hace 18.000 años (el subcontinente de Sunda), es ahora un conjunto de islas (el archipiélago malayo e indonesio). Puesto que el nivel del mar ha subido en torno a los 120 metros desde entonces.

Así pues, la destrucción del subcontinente de Sunda, como efecto de la última glaciación, habría dejado como recuerdo el mito del Diluvio Universal. Las consecuencias demográficas de tales cataclismos habrían sido devastadoras. Tal vez, como afirma el mito, sobrevivieron unos pocos afortunados navegantes, o los refugiados en cuevas o en las altas montañas. Quizás buena parte de la población superviviente inició un movimiento migratorio, que los hebreos —quizás— trasladaron a épocas históricas, en la época de Moisés (en tiempos de la dinastía XVIII de Egipto).

Existen varias narraciones clásicas en las que se expone el Éxodo que tuvo lugar tras el Diluvio. Por ejemplo, Flavio Josefo dice en sus *Antigüedades de los Judíos* (I, VI, 1): «Los hijos de Noé fueron tres, Sem, Jafet y Cam, nacidos cien años antes del Diluvio. Fueron los primeros en descender de las montañas a las llanuras donde fijaron su residencia, y persuadieron a los demás, que temían los terrenos bajos por el peligro de inundación, y no querían bajar de las alturas, a que siguieran su ejemplo. La llanura donde vivieron primero se llamaba Senaar. Dios les ordenó además que enviaran colonias a ocupar otras regiones...». Por su parte, San Agustín escribe en *La Ciudad de Dios* (Libro XVIII, capítulos 11 y 12): «Moisés llevó a su pueblo fuera de Egipto en los últimos tiempos del reinado de Cécrope de Atenas» (capítulo 11), es decir, tras el diluvio de Deucalión. Desde este tiempo, al de su sucesor Josué: «Los reyes de Grecia

instituyeron rituales a los falsos dioses que, a través de una celebración establecida, rememoraban el Diluvio, y la liberación de éste, y la difícil vida que llevaron al migrar de aquí para allá entre las llanuras y las montañas» (capítulo 12). Nótese que aquí se está hablando del recuerdo de un «éxodo» entre los griegos, posterior al diluvio de Deucalión. ¿El mismo Éxodo del que hablan los hebreos?

Colonialismo (Josefo) o éxodo tras el Diluvio (San Agustín), sea como sea se destaca la existencia de un desplazamiento de población desde un punto concreto al resto del mundo. Ya sean los sumerios, en Asia, como los dogon, en África, distintos pueblos del mundo afirman haber recibido sus conocimientos de una antigua fuente. Tal vez fue ésta la que construyó el extraño monumento megalítico de Göbleki Tepe (Turquía), con en torno a 12.000 años de antigüedad. Pues según el mito debieron existir al menos dos Diluvios, que entre los griegos son llamados, respectivamente, de Deucalión y de Ógigo. El de Deucalión tal vez podría haber tenido lugar hace unos 11.500 años, con el segundo deshielo; el de Ógigo hace unos 8.000 años, con el tercer deshielo. Sea como sea, el mito corrobora la hipótesis de Oppenheimer acerca de la existencia de al menos tres Diluvios, tal como expresaba Platón en su Timeo (23-b): «La genealogía de los vuestros, Solón, que acabas de establecer, apenas se diferencia de las leyendas de los niños. En primer lugar porque recordáis un solo diluvio de los muchos que se han producido antes...». El mito, la «memoria oral», vuelve a ser un recurso de primer orden en el estudio de la Historia.

* * * * *

El mito no habla de la migración de grandes multitudes tras el Diluvio. Dicho «éxodo» parece haber tenido lugar entre un reducido número de supervivientes. Ello no se contradice con la realidad, pues a veces la difusión de ideas no viene dada por invasiones o relaciones comerciales, sino por el paso –aquí y allá– de pequeñas minorías. Por poner un ejemplo, Luigi Luca Cavalli Sforza especula con la posibilidad de que los que implantaron la «moda» del megalitismo en el mundo fuera una población foránea que no dejó huella genética (*Qui som*?, página 150). Estas minorías selectas de sabios reformadores, al modo de Osiris o de Quetzalcoatl, son llamadas entre los mitólogos «héroes culturales», los cuales impartieron entre los pueblos que visitaron una serie de lecciones con el objetivo de difundir avances y conocimientos prácticos (cultivo de la tierra, construcción, nociones de religión, etc.). Durante la primera mitad del siglo XX, dicha teoría fue muy influida por las ideas de Grafton Elliot Smith, y recibió el nombre de «difusión heliolítica». El historiador y novelista H.G. Wells la apoyó en su obra *Outline of History* (1920). Posteriormente, este «difusionismo» digamos «vulgar» fue sustituido por una corriente «navegacionista», en la que participó, entre otros, el aventurero y explorador Thor Heyerdahl (*Kon Tiki*, *La Expedición Tigris*, etc.).

Según Stephen Oppenheimer la expansión desde el Sudeste de Asia parece haber tenido lugar a pequeña escala (tal vez a través del comercio o de los intercambios), y como la de aquellos que difundieron el «megalitismo», pudo tener poca o nula huella genética. La dirección de estas rutas migratorias –como he indicado en el mapa 20– pudo tener carácter circumpacífico, pues habría saltado de isla en isla por el Pacífico, y podría haber llegado a América. A este respecto, Europa sería una región periférica del «influjo austronésico» (y austroasiático). La conexión con Japón sería muy temprana, lo que –desde mi punto de vista– explicaría el salto dado a Asia continental, incluyendo la región de Siberia, la cual tiene numerosas concomitancias con la «fuente» de los mitos (el Sudeste Asiático).

No entraré a valorar la polémica sobre el verdadero origen de los austronesios (algunos dicen que partieron de China, otros que tienen origen en Indonesia). Pero no puedo dejar de mencionar la teoría de los Nusantao (neologismo que combina las palabras *nusa*, «sur», y *tao*, «hombre»), pergeñada por el antropólogo norteamericano Wilhelm Solheim: una supuesta red comercial distribuida entre el Este de Indonesia y el Sur de Filipinas, ¡con al menos 7.000 años de antigüedad! Stephen Oppenheimer se pregunta crípticamente si dichos «Nusantao»

podrían ser los antepasados de los «cabezas negras» sumerios, tales como Oannes y Adapa (página 157). Pero eso es mucho especular. Sea como sea, un determinado grupo de población llevó el perro (el actual dingo) a Australia en tiempos posteriores al Diluvio (lo sabemos porque en Tasmania, que estaba unida al continente, no hay dingos). ¿Serían ellos los que difundieron el megalitismo en la zona (y quién sabe si también en el resto del mundo)? ¿Serían ellos los que implantaron en Egipto, o en Sumeria, nombres como Ra, Horus (Oro), Nu, Anti, Huluppu, El (Ilu), etc.? ¿Sería el motivo del río del submundo, y el del barco de los muertos, así como el del Árbol de la Vida con serpientes y pájaros, asimismo de su creación? Sea como sea, parece que los Nusantao estaban especializados en el comercio de la obsidiana, un producto escaso y útil durante el período neolítico. De acuerdo con Wilhelm Solheim (citado en *Eden in the East*, página 150), los Nusantao podrían tener origen en el Este de Borneo; el preciso lugar que, si analizamos su nombre, sería la «tierra de Noé» (*Barr-Nuh*). ¿Es tal vez la «raíz», la «fuente» o el «origen» que estamos buscando? (No he hablado de la teoría Lapita, que está en la base de la migración polinesia, porque ésta tuvo lugar milenios más tarde: en torno al 1500 a.C.)

Como he apuntado más arriba, el Diluvio provocaría un «cuello de botella» poblacional, y por tanto los «héroes civilizadores» que implantaron el ideario austronésico (y austroasiático) a lo largo y ancho del mundo no parecen haber sido muchos. De ahí su escasa huella genética en Occidente. (Cuando existe un número reducido de «fundadores», o de «migrantes», sus genes acaban siendo recesivos frente a la población dominante, o por «deriva genética», y desaparecen. Eso sucedió con los americanos con genotipos Rh A y B, frente a los del gen 0, que protege contra la sífilis. Stephen Oppenheimer: *Eden in the East*, página 181. Luigi Luca Cavalli Sforza: *Qui som?* Página 130.) Ello no obstante, sí parece existir un «marcador genético» que indica una antigua ruta de migración. Es el llamado «cinturón de la talasemia»: «Las mutaciones del gen beta-globina apoya la visión de que el cinturón de la talasemia desde el Pacífico al Mediterráneo no es sólo una coincidencia de malaria y gente, sino que marca una antigua ruta de migración o comercio» (*Eden in the East*, página 216). Stephen Oppenheimer indica asimismo: «Los marcadores genéticos revelan a los aborígenes del Sudeste de Asia como la raíz de árboles familiares asiáticos, y se expanden por todos los puntos de la brújula, tan lejos como América y el Medio Oriente» (página 21).

Yo no soy genetista, y por tanto no me considero competente para comentar tales conclusiones, pero por lo dicho más arriba, parece que «algo de huella genética» sí debieron dejar los Noés austronésicos (¿los Nusantao?). Luigi Luca Cavalli-Sforza parece compartir esta opinión, pues en su libro *Gens, pobles i llengües* (página 137) afirma lo siguiente: «Las mayorías de las otras expansiones son prehistóricas y muy poco conocidas. Por ejemplo, se originó una en el mar del Japón, que tal vez proviniera de allí, y de la cual es difícil dar una fecha. Por los conocimientos arqueológicos del Japón, esta expansión se podría situar 11.000 o 12.000 años atrás, ya que la cerámica se inventó en esa época».

¿Fueron los Nusantao indonesios, o los primitivos Jomon japoneses, o ambos a la vez (sería mi teoría Ibar-Samara; véase *Los hijos del Edén*), los Noé bíblicos, o los Oannes sumerios? No lo sé. Pero me parece difícil aceptar que aquellos que estaban —a duras penas— en un nivel de tecnología del Neolítico temprano difundieran por el mundo, no sólo los «motivos» mitológicos de los que hemos hablado a lo largo de este libro, sino también conocimientos mucho más complejos de tipo matemático, astronómico y geodésico, como aquellos de los que he hablado más arriba (duración del año precesional, dimensiones de la Tierra y longitud del metro, etc.). Es mucho lo que queda por saber acerca del origen de nuestros mitos; y aún más, sobre los orígenes de la Civilización.

IV

El mundo mítico de los chamanes

Diego Méndez

Introducción

Se ha constatado a partir de las sepulturas rituales prehistóricas que en la Antigüedad, por lo menos desde el *Homo neanderthalensis*, se creía en la existencia de una vida después de la muerte. La inhumación de los muertos debió de tener una significación simbólica; es lógico creer que los ajuares y ofrendas hallados en los enterramientos, el espolvoreamiento de ocre sobre el cadáver, el culto al cráneo, el desmembramiento del esqueleto, la orientación hacia el Este y la posición fetal o durmiente del cuerpo del difunto, sean motivos que evoquen la presencia temprana de un pensamiento abstracto y espiritual entre nuestros antepasados prehistóricos. La Antropología del siglo XIX, a través de enfoques muy diversos, dedicó grandes esfuerzos a estudiar el origen de las creencias en lo sobrenatural. Conceptos como alma, espíritu, divinidad y vida después de la muerte se acompasan con las raíces del pensamiento humano, y como veremos a continuación, son elementos fenomenológicos esenciales en las mitologías de todas las culturas arcaicas.

Actualmente, la investigación en este campo avanza desde diferentes disciplinas especializadas en ciencias sociales, como la Historia de las Religiones, o la Antropología de la Religión, que abordan los fenómenos espirituales desde un enfoque no confesional. La Antropología ha contribuido a una mejor comprensión de nuestros orígenes humanos y de su realidad. Diferentes estudios de campo etnográficos, centrados en el análisis de rituales arcaicos, han confirmado la existencia de estados de la consciencia no ordinarios, experimentados por los practicantes de las ceremonias extáticas. Especialistas del éxtasis (brujos, magos, hombres medicina o chamanes), bajo los efectos de ciertas técnicas extáticas, revelan una forma alternativa de entender el Universo, compuesto por mundos sutiles poblados de seres sobrenaturales. La descripción de estos reinos quedó registrada en las mitologías de cada pueblo, etnia, cultura o civilización, a partir de las visiones de estos personajes esenciales, encargados de contactar con lo sagrado. El método comparativo ha evidenciado ciertas regularidades o patrones que emparentan el relato mitológico con el animismo y el chamanismo.

La cantidad de datos extraídos de la bibliografía seleccionada (libros y trabajos realizados por especialistas reconocidos académicamente), y su posterior análisis, ha desvelado la relación causal entre chamanismo y mitología, hecho que ha motivado mi decisión de acometer esta titánica tarea de recopilación y síntesis; y a su vez, ha desbordado las expectativas iniciales de esta investigación. La extensísima base de datos recopilada y el análisis comparativo correspondiente ha derivado en el desarrollo de un ambicioso estudio, que en condiciones normales sería realizado por un equipo multidisciplinar. La limitación en extensión que supone la elaboración de este libro (ya de por sí denso) añade dificultad a una exposición omnicomprensiva de la teoría. Se debe tener en cuenta que el propósito del planteamiento inicial (presentar todos los datos existentes que corroboran la hipótesis de trabajo) está fuera del alcance y extensión de este libro. Aun siendo consciente de la dificultad

operativa de sintetizar tan vasta y compleja materia, considero que —ello no obstante— la investigación desplegada en esta sección permite establecer la siguiente conclusión: «Existe un vínculo entre el mito y las experiencias visionarias del chamán que se vale de las técnicas arcaicas del éxtasis». La gran cantidad de datos recopilados ha obligado a seleccionar aquellos considerados imprescindibles para estructurar una teoría que permita demostrar dicha relación.

En este estudio se exponen algunas homologías detectadas entre determinados elementos mitológicos de diferentes culturas, y las narraciones de las visiones alcanzadas a partir de ciertas prácticas chamánicas, con la voluntad de precisar la estrecha comunión entre chamanismo, mitología y creencias espirituales. El resultado de la investigación nos aproxima a la percepción de «lo sagrado» (como opuesto a «lo profano») profesada por nuestros antepasados, tanto los predecesores cazadores-recolectores prehistóricos, como los aborígenes pertenecientes a culturas indígenas desaparecidas o actuales, o bien entre los sacerdotes de las primeras civilizaciones históricas. Se ha podido comprobar que las creencias de «lo sagrado» (arraigadas en el «inconsciente colectivo», y difundidas desde tiempos inmemoriales por transmisión oral), derivan en parte de experiencias transpersonales intersubjetivas, que permitieron conocer el mundo de lo sobrenatural y la cosmovisión del Universo. Además, podemos concluir que gran parte de esta información quedó registrada en forma de símbolos y mitos, configurando así la cartografía cultural del ser humano.

La suma de los mitos de una cultura concreta conforma un *corpus* mitológico determinado. Si contemplamos la mitología de cada una de las culturas del mundo como si se tratara de una capa de papel vegetal (con todos sus mitos), y las superponemos ofreciendo una imagen conjunta, comprobaremos que, de la unión, aparecen varios elementos afines que constituyen ciertos patrones mitológicos. Cada uno de estos elementos análogos, que surgen de comparar diferentes mitologías, recibe el nombre de *mitema* o *mitologema* (nombres acuñados por Lévi-Strauss y Karl Kerényi respectivamente). Cada uno de estos modelos arquetípicos, sumidos en el inconsciente colectivo, representarían una vértebra de la columna cohesionadora del *corpus* mítico universal, dando acceso, como los peldaños de una escalera, a esas «otras regiones» descritas en las mitologías de todo el mundo. La selección de los dieciocho mitemas de esta sección, y su correspondiente análisis comparativo, ha determinado que la raíz del Árbol de los Mitos se nutre de ciertas ideas y creencias surgidas de las prácticas chamánicas.

* * * * *

Puede parecer imposible, descabellado, inútil o estéril pretender encontrar el origen geográfico y cronológico del chamanismo y de la mitología. No somos los primeros, ni seremos los últimos que han buscado respuestas a este enigma. Algunas corrientes académicas aseguran que ambas concepciones (el chamanismo y la mitología) surgieron antes de la invención de la escritura, y no hay duda de que se remontarían a los albores de la Humanidad. Me he propuesto presentar en esta sección referencias que señalen los vínculos manifiestos entre ambas disciplinas, para llegar a determinar que la génesis del mito, que se pierde en la oscura noche de los tiempos, puede hallarse en algunos de los rituales sagrados ancestrales de las comunidades chamánicas. Como se comprobará tras la lectura del contenido de este capítulo, ambos conceptos están estrechamente relacionados.

Algunos etnólogos, antropólogos y especialistas en Prehistoria (como André-Leroi Gourhan y David Lewis-William) han postulado teorías que sostienen que ciertas escenas pintadas en la Edad de Piedra (por ejemplo, en Lascaux y Trois Frères), sobre las paredes de las cuevas, representan un sistema mitológico sofisticado. Uno de los motivos artísticos pintados, que sugiere una relación con las prácticas chamánicas, alude a los fenómenos *entópticos* o *fosfenos* (imágenes en forma de figuras geométricas, como líneas paralelas, zig-zags, puntos, enrejados, cruces y otros símbolos que se logran percibir en las primeras fases

del trance extático). Numerosas creaciones artísticas del Paleolítico (arte mobiliar, manifestaciones gráfico-pictóricas y grabados en las paredes de las cuevas), representan figuras antropomorfas compuestas de una parte humana y una parte animal. Dichas figuras, llamadas *teriomorfos* o *teriántropos*, se han interpretado como chamanes —en proceso de transformación zoomorfa— en plena danza ritual mágico-religiosa. Entre las decenas de teriántropos localizados en el mundo destacan por ejemplo unas pinturas de Sulawesi, con una antigüedad de unos 44.000 años, el hombre-bisonte (*dieu cornu*) de Trois Frères, la mujer-bisonte de Le Gabillou, el hombre-pájaro caído frente a un bisonte en la cueva de Lascaux en Francia, la figura modelada del hombre-león de Löwenmensch (de unos 30.000 años de antigüedad), etc.

Las variadas escenas de animales inspiradas en la Naturaleza, las figuras teriantrópicas, la impresión de manos en las paredes de las cuevas, la diversidad y unicidad de los fosfenos, la acústica y la oscuridad de la cueva, entre la gran diversidad de motivos simbólicos de la Prehistoria, configuran una amalgama de elementos que dan sentido a las teorías que vinculan el origen del arte a una motivación con sentido religioso o de orden espiritual. En la actualidad, algunos chamanes pertenecientes a sociedades de cazadores-recolectores (como los sans de Sudáfrica) interpretan algunas de las pinturas de las cuevas próximas a su hábitat como escenas inspiradas a partir de experiencias visionarias en las que el chamán interactúa con los dioses y con otros seres sobrenaturales. A partir de ciertas técnicas extáticas, como pueden ser la audición de sonidos repetitivos y constantes del tambor (frecuencia de 4-5 golpes por segundo), el ayuno prolongado, la hiperventilación, la meditación intensa, la privación sensorial, el sufrimiento en situaciones extremas de calor o frío, el consumo de enteógenos (sustancias vegetales con propiedades psicotrópicas), etc, el chamán entra en un estado expandido de consciencia, y según sus propias declaraciones, su alma (esencia espiritual) emprende un viaje al «Otro-mundo» para contactar con los seres supremos que habitan en él. Después de regresar de la experiencia del éxtasis, los sucesos vividos por el chamán durante estas prácticas sagradas se acostumbran a transmitir oralmente, en forma de relatos cargados de una gran intensidad emotiva, a los asistentes del ritual.

Estas historias hablan del origen del Universo, de cómo fueron creados los dioses, el Cielo, la Tierra, los animales, las plantas, la Humanidad y todo lo que nos envuelve, en un intento de comprender los misterios de la existencia. Además de los relatos cosmogónicos, se describen asimismo las diferentes desventuras y pruebas a las que el chamán ha de enfrentarse en su travesía mística. Historias que podríamos calificar como sagradas o mitológicas, porque se enmarcan dentro de un tiempo mítico, es decir, un tiempo cíclico y eterno que escapa a nuestra noción occidental de tiempo lineal. Se trata de acontecimientos asombrosos, acaecidos en un mundo etéreo e invisible al que sólo tiene acceso el especialista del éxtasis, dotado de la capacidad de transitar intencionadamente por las tres regiones conectadas por el eje del mundo, o *Axis Mundi*. La descripción de las prácticas rituales en diferentes comunidades chamánicas de todo el mundo, que nos llegan de estudios de campo realizados por antropólogos de reconocido prestigio, parecen indicar que los chamanes son capaces de pasar del mundo material visible al mundo sobrenatural en el que habitan los espíritus y las almas de los ancestros. El chamán se traslada a una dimensión mítica en la que se supera la experiencia ordinaria (se trataría de un mundo paralelo más allá de la simple creación literaria o fantástica de entretenimiento social), y según su relato, es capaz de volar hacia un mundo superior, localizado en el Cielo, o de sumergirse en las profundidades del subsuelo —o inframundo— de forma voluntaria.

* * * * *

Los chamanes ocupan una posición sumamente importante en la conservación y transmisión del conocimiento; son los encargados de relatar los mitos a la sociedad a la que pertenecen, dando sentido a todos los elementos que perciben en su entorno natural. El ritual chamánico,

acompañado de la recitación de los mitos, conmemora los orígenes de todo lo existente y creado, reactualizando la historia mítica de los comienzos. Los especialistas de lo sagrado se han encargado durante miles de años de preservar la tradición oral, de generación en generación, recitando las experiencias sutiles percibidas en un estado acrecentado de la consciencia, en forma de canciones y relatos míticos.

Entre las diversas disciplinas académicas que se han ocupado de indagar sobre el origen de las creencias en el Más Allá (historia de las religiones, antropología, etnología, etnografía, filosofía y teología), se han publicado diversos trabajos de investigación orientados a analizar las diferentes interpretaciones multiculturales del mundo de lo sobrenatural (de los dioses, del alma y de los espíritus). Después de contrastar dichos estudios, podemos elaborar un mapa que plasma el territorio de lo sagrado frecuentado por los «hombres —o mujeres— de conocimiento». Éste —como veremos— está constituido por una cosmovisión única: una visión del Cosmos conformada por tres esferas de la realidad y un centro del Universo, la cual es compartida por todas las culturas chamánicas, o que han sido influenciadas por el chamanismo.

Pero antes de adentrarnos en el mundo de los chamanes y de profundizar en la mitología de los pueblos de culturas milenarias, es preciso aclarar dos conceptos fundamentales. En primer lugar, *mitología* y *chamanismo* son conceptos actualmente corrompidos, desvirtuados y menospreciados por algunos representantes de la ciencia ortodoxa, que los catalogan de meras fábulas (fantasía, superstición o superchería), y por lo tanto, son rechazados como fuentes válidas de conocimiento. En segundo lugar, los chamanes dominan diferentes técnicas extáticas que conducen a transformaciones de la consciencia ordinaria, las cuales provocan una percepción del mundo particular e intersubjetiva. La concepción de un universo adscrito a una realidad expandida y modulada por la consciencia ha sido compartida, en numerosas ocasiones, por los místicos de diferentes disciplinas espirituales ancestrales. Éstos —y éstas— emplean diferentes prácticas ascéticas (referidas más arriba). Los estudios neurológicos de los últimos años han avanzado considerablemente, y el esfuerzo por comprender la consciencia humana ha abierto un camino esperanzador. Entre los muchos avances conseguidos, se ha logrado enumerar los síntomas provocados por las diversas prácticas del éxtasis. En el siguiente fragmento del libro *La Conexión Divina*, de Francisco José Rubia (neurólogo y catedrático de la Facultad de Medicina de la Universidad Complutense de Madrid), se detallan los síntomas del consumo de ciertas sustancias que conducen a un estado no ordinario de la consciencia: «Los síntomas producidos por estas sustancias son muy variados. Pueden aumentar la intensidad de las percepciones, visuales o auditivas, los colores pueden aparecer mucho más vivos y los objetos más plásticos. Se producen alucinaciones visuales, auditivas u olfativas, síntomas de despersonalización o desrealización, modificaciones de la imagen corporal, separación del ego del resto del mundo, visiones sagradas de la realidad, experiencias místicas, alegrías y bienestares profundos; pero también se han referido síntomas desagradables como visiones apocalípticas, torturas y crueldades, muertes, sentimientos paranoides, miedo y pavor» (Rubia, 2014).

* * * * *

Definir el concepto «chamanismo» es una tarea complicada y sujeta al debate. Intelectuales modernos, entre los que destacan renombrados especialistas en Antropología e Historia de las Religiones, han pretendido esbozar una definición precisa de dicho término. El doctor en medicina, neuropsiquiatra y licenciado en Filosofía y Letras, José María Poveda, sintetiza y clarifica lo que es chamanismo: «Lo nuclear al chamanismo es la capacidad de entrar a voluntad en un estado modificado de consciencia (estado de consciencia chamánico: E.C.Ch.) con un propósito terapéutico, o para buscar conocimiento; y terminado ese trance ser capaz de recordar lo que aconteció durante el mismo».

El término *chamanismo* se empleará en este libro como concepto genérico y extensible a dicha definición, entendiendo que hay tantos chamanismos en el mundo como tradiciones espirituales caracterizadas por el uso (voluntario e intencionado) de técnicas arcaicas del éxtasis (*ecstasis*, «estar fuera de sí»), consagradas a un fin curativo o a la búsqueda de sabiduría. Es importante resaltar que el practicante de estas técnicas ha de ser capaz de recordar la experiencia vivida en la «otra realidad». Éste es el fundamento crucial y dispensador de la llave que abre la puerta que conduce hacia la fuente y raíz de los mitos.

La palabra *chamán* tiene su origen en Siberia. El término *shaman*, de la etnia siberiana de los evenk, significa «el que sabe». Éstos llaman así a la persona capacitada para transitar a voluntad por los mundos donde habitan los espíritus, y para contactar con ellos. En definitiva, se denomina *chamán* al individuo capaz de mediar entre ésta y las otras realidades. Alternativamente, se llama *chamán* al especialista que actúa con maestría en los mundos sutiles percibidos a partir de estados disociados de consciencia. Cada comunidad étnica ha designado con un nombre exclusivo al especialista de las técnicas del éxtasis, capaz de conectar el mundo profano y el mundo sagrado con pretensiones curativas o de adquisición de conocimientos (véase la Tabla 24). El chamán suele ser una persona respetada en su comunidad y normalmente asume atribuciones múltiples, como pueden ser la de maestro, curandero, adivino, consultor, hechicero, *psicopompo* (guía de almas), líder espiritual, juez, conservador de la Tradición, etc.

En la mayor parte de los casos, a partir de un análisis comparativo de las culturas, el chamán es descrito como «persona de conocimiento». Por ejemplo, el individuo que cumple con el rol de chamán en Australia recibe el nombre de *wiringin* o *wirmum*, cuyo significado es «hombre sabio». Los yaguos del Amazonas llaman al especialista del éxtasis como *sándatia*, y los tukanos como *payé*, con el mismo sentido que el *yachac* quechua, el *tlamatini* nauhatl y el *menjak* zapoteca: «el que sabe». Entre la etnia ojibwa de nativos americanos el nombre que designa al chamán es *jes'sakkid*, que significa «revelador de verdades ocultas». Los huicholes lo denominan como *mara'akame*, que en su lengua se traduce como «hombre de poder». Para los yoruba africanos es el *babalawo*, o «padre del secreto», mientras que en Hawaii recibe el nombre de *kahuna*, o lo que es lo mismo, «transmisor del secreto». En todos los casos, son personas sabias que destacan por su arraigado conocimiento de la Tradición. (En la Tabla 24 se muestran los nombres nativos del chamán o de la chamana pertenecientes a diferentes culturas de todos los continentes, así como la traducción desde su lengua vernácula, la localización geográfica de su cultura y las fuentes bibliográficas respectivas.)

* * * * *

No existe una diferencia sustancial entre realidad y mito, sino que ambos se equiparan y concuerdan entre sí. El mito refleja los aspectos de otras regiones de la realidad manifestados a aquellos que saben internarse en ellas. Desde tiempos inmemoriales, los chamanes se han encargado de transmitir los mitos y las experiencias de carácter espiritual (percibidas en el «Otro-mundo») a los miembros de su comunidad. De generación en generación, los mitos se van moldeando como si de figuras de arcilla se trataran, pero conservando una trama estructural incorruptible y permanente; es decir universal. Los mitos primitivos han llegado hasta nuestros días, dejando entrever un esqueleto conformado por elementos constantes y compartidos en mitologías de todo el mundo. Según el modelo mitopoético: «los símbolos, las imágenes mitológicas y los mitologemas condensan los significados concebidos en estructuras codificadas» (Almeida, 2014, p. 25). Algunos ejemplos de estos patrones del mito sumidos en la consciencia colectiva (mitemas o mitologemas) son el Árbol del Mundo, el Huevo Cósmico, el andrógino, el desmembramiento del dios, así como otros pilares del mito que se analizan detalladamente en este libro.

La iniciación del chamán tiene lugar como un viaje místico de «muerte, ritual y resurrección» (Mircea Eliade, 2000). En el primer paso, una vez alcanzado el éxtasis ritual, el

iniciado ha de cruzar un mundo de sombras y encontrarse con su propia muerte: sufre en sus carnes el descuartizamiento de sus extremidades y órganos vitales, visualiza su propio esqueleto y padece los ataques despiadados de los espíritus malignos que encuentra a su paso; y en consecuencia, tal y como relatan algunos chamanes, se consuma el desvanecimiento del propio ego, renaciendo como un nuevo ser que puede acceder en espíritu a los reinos ocultos del Más Allá. Así relatan los chamanes noveles sus experiencias vividas en el ritual de muerte y resurrección, que pueden encontrarse en la tradición de iniciación chamánica de culturas tribales de todos los continentes. El desmembramiento de un personaje mitológico es un tema recurrente en las mitologías de diversas culturas arcaicas.

Desarrollar los distintos mitos de personajes desmembrados y reconstituidos ocuparía una obra completa, de modo que se enuncian a continuación sólo algunos ejemplos: los dioses griegos Orfeo y Dionisos, el dios egipcio Osiris, la diosa sumeria Omoroca, el dios babilónico Tiamat, el primer humano huichol Watakame, la diosa nahuatl Coyolxauhqui, el dios maorí Tangaroa, Ymir (el gigante nórdico), el dios Luna letón Meness, la diosa del hinduismo Kali (conocida también como Shyāmā), el dios primordial hindú Purusha, el dios creador chino P'an-ku, etc. Cabe destacar, asimismo, el mito eslavo de Iván, el cual es descuartizado por el inmortal mago Koshei; o el mito finlandés del héroe-chamán Lemminkainen, que muere por la mordedura de una serpiente y es despedazado por el señor del submundo.

Por lo común, en estos mitos de muerte y resurrección, una vez la divinidad es descuartizada y decapitada, el cuerpo se restaura y el personaje renace. En algunos mitos cosmogónicos, después de resucitar, la deidad genera, a partir de los pedazos de su cuerpo, o de una preforma, todo lo que existe en el Universo: el Sol, la Luna, el Cielo, la Tierra, los planetas, las estrellas, los animales, las plantas, los humanos... En otros mitos genéticos del Cosmos, todo lo existente surge de la Nada o del Caos. Desde la oscuridad más absoluta que lo ocupa todo, emerge un huevo de vida (el Huevo del Mundo) y de él, según el *corpus* mítico, nace el alma del chamán, y en otros casos el Demiurgo, el primer Dios Creador del Universo... El chamán, después de superar pruebas terribles, emerge de su propia enfermedad y muerte, sintiéndose renovado, purificado e inmortal. El chamán adquiere la «llave» para transitar a voluntad entre el mundo terrenal y el espiritual, descubriendo el acceso a la instrucción, o Fuente del Conocimiento. Una vez revivido, se convierte en un intermediario entre los dioses, los espíritus y los mortales. Como encargado de salvaguardar el Conocimiento Sagrado, se ocupa de narrar oralmente la historia sagrada acumulada y condensada durante miles de años en la Tradición Universal.

La figura ancestral del hombre sabio o chamán ha pervivido hasta nuestros días. Los chamanes desempeñan un rol imprescindible y esencial para las tribus ágrafas actuales. Son venerados y respetados por sus congéneres, principalmente por su poder de curación y adivinación, pero también por su capacidad de conectar con los ancestros, o por sus conocimientos en diferentes disciplinas de la ciencia, como son la botánica, la astronomía, la meteorología, la construcción y muchas otras especialidades técnicas.

Al entrar en la tercera fase del éxtasis, el chamán pierde parcialmente la consciencia ordinaria, y entra en un plano expandido de consciencia en el que se mezclan experiencias visionarias en las que se suele manifestar la percepción de personajes con forma animal, espíritus y otros seres sobrenaturales. De forma habitual, la visualización de formas lumínicas o fosfenos, y la emanación de una fuente de rayos de luz, puede potenciar la impresión de llegar al Paraíso, un remanso de paz situado en el Cielo, donde le es posible contactar con los dioses. De este modo, el héroe logra alcanzar el Conocimiento anhelado. En las siguientes líneas comprobaremos cómo diversos mitos del dios civilizador o del héroe cultural relatan sus diversas peripecias en el proceso para obtener la sabiduría...

A lo largo de esta sección iremos contemplando, desde una postura antropológico-estructuralista (teoría encabezada por Claude Lévi-Strauss), los diversos mitos homólogos o mitemas (unidad mínima significativa en mitología) que reflejan una representación alternativa de la realidad y que guardan una estrecha relación con el chamanismo. De acuerdo con este

principio antropológico, el pensamiento científico y el mágico se complementan para articular formas de conocimiento tanto teóricas como prácticas. Para lograr el Conocimiento, el chamán entra en contacto con las divinidades y seres espirituales comunicándose a través del *Axis Mundi*, localizado en el Centro del Mundo. La Montaña Sagrada, el Árbol del Mundo, la escalera, o el arco iris son algunos ejemplos de canales de conexión del chamán con las otras esferas de la realidad mística. Mircea Eliade, en su obra *Mefistófeles y el Andrógino*, aclara que «tal mito no se halla limitado a las zonas dominadas por el chamanismo en sentido estricto, sino que representa también un papel considerable en las mitologías chamánicas y en los rituales extáticos de los chamanes». Y como podremos comprobar, el mito del *Axis Mundi* aparece como un elemento universal en la cosmología de todas las sociedades arcaicas.

MONTAÑA SAGRADA

La Montaña Cósmica se encuentra en el Centro del Mundo, y en su cima crece el Árbol de la Vida. Ambos actúan como vía de conexión entre el mundo material y el mundo superior, región donde habitan los dioses y se ubica la fuente de la vida y de la inmortalidad. Toda ascensión a la montaña, tal y como expresa Mircea Eliade (2000), representa «una ruptura de nivel, una transición al Más Allá, un exceder el espacio profano y la condición humana» (p. 189).

Los chamanes desempeñan habitualmente el papel de *psicopompo*; es decir, actúan como acompañantes de las almas de los difuntos al Más Allá. El camino hacia los mundos cósmicos invisibles (regiones subterráneas o celestes) normalmente se vehicula a lo largo del eje del mundo (una montaña, una columna, un árbol, una escalera, una cuerda...); y en algunos casos, también cruzando un río. El chamán, sumido en un estado expandido de consciencia, se aventura en un viaje místico por el *Axis Mundi*, que le permite comunicarse con los dioses y las almas de los antepasados; los cuales habitan en la cima de la montaña, símbolo de la divinidad celestial.

Un mito samoyedo, relatado por Mircea Eliade (2001a), describe con detalle la iniciación de un chamán previamente enfermo. Todo empieza cuando encuentra en lo alto de la Montaña Cósmica a la Dama del Agua y ésta le ofrece sus pechos para nutrirse. El esposo de la divinidad, el Señor del Inframundo, le concede un ratón y un armiño como guías para alcanzar el Infierno. Durante el trayecto, al llegar a un lugar muy elevado, encuentra siete tiendas desgarradas, y al entrar en ellas, descubre el conocimiento de las enfermedades que torturan a la Humanidad. Después llega al país de las chamanas, que le proporcionan una voz potente para cantar. También alcanza una isla con un álamo blanco en el centro: se trata del Árbol del Señor de la Tierra. Allí aprenderá a extraer la madera del tronco para fabricar su tambor, que le servirá de vehículo para viajar por los otros mundos. Aprenderá también las «virtudes medicinales de las siete plantas», e «instrucciones relativas al arte del chamanismo», así como las técnicas de la construcción y de la fundición del hierro. El iniciado a chamán, junto con sus dos guías, llega a una «montaña alta y redondeada», entra en una cueva y allí aprende de unas mujeres toda la sabiduría concerniente al trato con los renos (el procedimiento adecuado en el sacrificio ritual, el correcto troceado para su consumo, y la forma de pedirles consejo para ayudar al pueblo en caso de necesidad). Seguidamente, atraviesa un desierto y sube a una montaña. Allí entra en una caverna, en la que encuentra a un herrero demoníaco que lo descuartiza y forja su cabeza con un yunque, hecho que capacita al chamán para el oficio. Finalmente, acaba en la cima de la montaña, para luego aparecer despierto en la yurta de su comunidad. Otros pueblos siberianos, como por ejemplo los buriatos, los evenk, los inuits y los telcutes, presentan un esquema idéntico al descrito (páginas 23-25).

Mircea Eliade recalca de forma rotunda la universalidad de este mito, al asegurar que «todas las mitologías tienen una montaña sagrada», y «todos los dioses celestes tienen, en sitios altos, lugares dedicados a su culto» (Mircea Eliade, 2000, p. 186). Los relatos mitológicos

en los que se narran hechos sobrenaturales sucedidos en la cima de una montaña son muy variados, y representan ideas universales que sugieren la conexión directa con los seres que moran en el Cielo. Por ejemplo, los chamanes del pueblo aborigen australiano de los kulins ascienden a la cúspide de la montaña, o por encima del «Cielo Sombrío», para obtener respuestas de los dioses que habitan en él. En el mito polinesio, los espíritus auxiliares del héroe-hechicero maorí Hakawau destruyen el talismán (cabeza de madera que causa la muerte con su mirada) del hechicero maléfico Puarata, venciendo así a los demonios que habitan en la Montaña Sagrada y devolviendo la paz al lugar. El héroe cheyenne Arrow Boy accede por una puerta al interior de la montaña, y allí se encuentra con sus instructores ancestrales, un grupo de *Medicine-men* que le enseñarán todos los conocimientos y habilidades para ejercer como profeta y consejero de la tribu. El niño, Arrow Boy, después de un aprendizaje de cuatro años, y tras conseguir su objetivo (iniciación, o renacimiento), recibe de sus maestros el bolso medicinal y cuatro flechas.

Los *tengu*, o espíritus de las montañas de la mitología sintoísta (Japón), al igual que los chamanes, están dotados de poderes sobrenaturales. Pueden transformarse en animales y volar. Además, son especialistas en esgrima y en la forja de espadas. Análogamente, el chamanismo está estrechamente relacionado con la metalurgia (véase *Herreros y Alquimistas*, de Mircea Eliade). Por ejemplo, en China, Yu el Grande, el héroe cultural de su mitología, «conocía los ritos del Oficio [de la metalurgia]» (página 54). En Malasia, para iniciar una explotación minera se realiza un ritual presidido por un chamán *sakai*, al igual que entre los batekas africanos (página 55). El «Hombre de la montaña», o Sennin, es un superhombre mitológico que puede volar por el aire, proyectar su propia imagen por la boca, caminar sobre las aguas del mar, convertir una calabaza mágica en un caballo, e invocar animales misteriosos de la nada a voluntad. Tabo-saku es el más conocido entre los Sennin; es un inmortal al que se le representa con un melocotón en la mano, símbolo de la primavera y de la inmortalidad. La montaña donde se ubica la diosa china Xi Wangmu (guardiana del Árbol del Mundo y relacionada con el elixir de la vida) recibe el nombre de Wu Shan, o montaña «Chamán-Serpiente» (Wu es el nombre chino para las chamanas femeninas, mientras que Shan significa montaña).

En Vaupés, Colombia, el pueblo barasano cree que el mundo, compuesto de Tierra, Cielo e inframundo, fue creado por una chamana llamada Romi Kumo. Después de la creación provocó un diluvio. La canoa con la que navegaron algunos supervivientes recaló en la cima de una montaña. Los chamanes andinos del Q'ero (paq'o) rinden adoración a los *apus*, divinidades de las montañas. Los lugares elevados se eligen como lugares de culto; allí se celebran las ceremonias de curación. En algunas ocasiones se ofrecen sacrificios consagrados a las deidades; en otras el chamán, adivino o pitoniso predice el futuro en estado de éxtasis. Los chamanes de la sociedad indígena andina de los u'wa tunebos (Sierra Nevada del Cocuy colombiano) consideran que al inhalar la planta sagrada del *yopo* se transforman en una garza y vuelan hacia los lagos de las altas montañas, símbolo del útero de la Gran Madre, para contactar con los dioses protectores. En este lugar sagrado, la garza se sumerge en el lago, y al emerger, renace en forma humana (Reichel-Dolmatoff, 1988). Asimismo, los chamanes lapones, cuando se disponen a visitar el inframundo, entran en un estado no ordinario de consciencia y se transforman en un pez, un reno, una serpiente o un pájaro, animales que residen en las montañas sagradas. Para lograr la visión de los espíritus en la iniciación chamánica, los dukuns de Sumatra han de permanecer en soledad en la cima de una montaña sagrada. Allí aprenden a hacerse invisibles y logran ver, de noche, las almas de los muertos (Mircea, 2001a).

En el episodio del batido de leche de la cosmogénesis hindú, los dioses y demonios baten el Océano Primordial (agitando la serpiente Vasuki) para hacer girar la Montaña Cósmica (el monte Meru), con la intención de conseguir extraer el *amrita* (el néctar de la inmortalidad). Este relato es asimilable a un mito de tradición chamánica de los calmucos, en el que se narra cómo

se crearon las estrellas, el Sol y la Luna a partir de la agitación de la Montaña Sagrada Sumer («el buen Meru»).

Según los chamanes del hemisferio norte, la estrella Polar es el centro de la creación del Universo. La estrella Polar representa el culmen del eje del mundo, un portal en el cielo alrededor del cual rota el Universo, unión de los tres mundos por los que transita el chamán o el héroe mitológico en su progreso hacia el conocimiento. El monte Meru de la cosmología hindú se sitúa en el Centro del Mundo, y en su cumbre brilla la estrella Polar. En otro mito hindú, cuando Dhruva fue expulsado de la corte de su padre, y del bosque por su madrastra, ascendió a la montaña para conocer al dios Narayana; éste lo emplazó en el Cielo en forma de estrella Polar. Para los nativos americanos, Pomo, la Polar, es el ojo del creador Marumda, que observa a la gente desde el Cielo. Otro ejemplo de ascenso por el *Axis Mundi* se encuentra en la mitología polinesia: la Polar representa el ojo derecho de Taki, el hermano de Maui, que al morir ascendió al Cielo por una tela de araña gracias al canto de los hechizos formulados por Maui. El simbolismo de ascenso por el *Axis Mundi*, ya sea una telaraña, una cuerda, una escalera o una montaña, es complementario al de la ascensión por el Árbol del Mundo. Tanto la Montaña Cósmica como el Árbol del Mundo son elementos míticos que asientan, en su cima y en su copa respectivamente, la estrella Polar. Y como hemos dicho más arriba, también ejercen de columna para sostener el Cielo, y de «escalera mítica» para facilitar la comunicación con los seres que habitan en él.

ÁRBOL DEL MUNDO - VIDA

En este apartado se describen diversos ejemplos de una estructura cosmológica que evidencia un conocimiento universal del *Axis Mundi* en el tiempo y en el espacio. El ascenso al Árbol Sagrado se muestra como un motivo esencial tanto en las prácticas chamánicas como en los *corpus* míticos, y aparece de forma constante como un medio de unión entre los tres mundos (el Cielo, la Tierra y el inframundo), asociado al elixir de la inmortalidad y al conocimiento. Numerosas narraciones mitológicas describen el paso de una región cósmica a otra a partir de un eje que une el Infierno, el centro de la Tierra y la puerta del Cielo (Eliade, 2001a). Este viaje mítico al centro de la creación por parte del héroe recuerda en extremo a los rituales chamánicos.

Mircea Eliade (2001a, páginas 368-69) advierte de la naturaleza sobrehumana del vuelo del chamán: «Los chamanes, merced al hecho de que pueden convertirse en "aves", esto es, por su condición de "espíritus", son capaces de volar hasta el Árbol del Mundo para traer del mismo las "almas-aves"». Por esta razón, la vara con plumas de ave o con una figura de pájaro posada encima es un símbolo característico del chamán. El águila simboliza al padre del chamán y aparece en numerosos relatos como el ser supremo que instruye al futuro chamán. La ingesta del fruto sagrado conduce al iniciado a través del Árbol de la Vida, hacia otras realidades pobladas de seres sobrenaturales. Será entonces cuando el chamán, al perder su condición humana actual, traspasará la frontera hacia esas otras realidades, en las que el tiempo lineal deja de existir y se abre paso al tiempo eterno y primigenio: el de los comienzos, o el tiempo sin tiempo. La muerte simbólica (símbolo del pasaje), junto con el desmembramiento del cuerpo, tal y como hemos adelantado, es una de las experiencias vividas por el iniciado para convertirse en chamán. Una vez superada la prueba, sus órganos se regenerarán, adquiriendo una nueva vida y un estatus privilegiado de inmortalidad, condición adquirida por disponer de un acceso privilegiado a la comunidad celeste donde moran los dioses y los espíritus de los antepasados. A través del viaje místico, contactará con los seres que habitan en ese «Otro-mundo», y emprenderá la búsqueda del conocimiento, que le permitirá, entre otras capacidades, acompañar las almas de los difuntos, sanar a los miembros de su comunidad, adquirir técnicas de subsistencia para salvaguardar la vida de todos los miembros de su comunidad, etc.

En la iconografía de numerosos bajorrelieves de templos mesopotámicos se muestra la imagen de divinidades, representadas frente al Árbol Sagrado, sujetando un bolso con la mano izquierda. Algunas de estas escenas, en las que aparecen hombres-pájaro u hombres-pez (Apkallu), equipados con lo que parece ser el «bolso medicinal chamánico», sugieren la recolecta del fruto sagrado, que por su aparente forma de bulbo, se identifica con cápsulas de amapola u opio (*Papaver somniferum*, llamado por los sumerios *Hul Gil,* que significa la «planta de la alegría»). (Se han encontrado tabletas de arcilla cuneiformes sumerias del 3400 a.C. que dan fe del uso del opio.) Análogamente, un medallón del templo de Göbekli Tepe (Urfa) representa el Árbol del Mundo con forma de tridente, junto a dos figuras esquemáticas que parecen representar una serpiente y un pájaro. La serpiente protectora del árbol es un motivo que suele acompañar las representaciones del Árbol Cósmico mesopotámico; lo mismo ocurre con la figura de un ser alado. En el pasaje del poema sumerio de Gilgamesh, *Enkidu y el inframundo*, (36-46, versión sumeria de Nibru/Urim), Inanna planta el árbol Huluppu y lo ve crecer esperando que llegue el día que «pueda descansar»: «En sus raíces anidó la serpiente que es inmune a los conjuros (enfermedades). En sus ramas el pájaro Anzud descubrió a sus polluelos. En su tronco, la sirvienta fantasmal (la muerte) construyó su casa, una criada que ríe con un corazón alegre... Entonces la divina Inanna lloró...». El mito continúa explicando cómo Gilgamesh mata a la serpiente y con la madera del tronco del árbol fabrica un tambor (*ellag/pukku,* palabra acadia y sumeria para designar probablemente un tambor), elemento vehicular o cabalgadura indispensable de los chamanes para acceder a regiones espirituales que dan acceso a otras realidades.

En la Prehistoria asiática y europea es frecuente la relación entre los pájaros que se posan en las ramas del Árbol de la Vida y las almas de los no nacidos y los muertos. El tronco del árbol indica la dirección de la vía de acceso de las almas al Más Allá. Un símbolo semejante, que sugiere la difusión de la creencia de la inmortalidad del alma, es el referido a la barca de los muertos. La barca solar egipcia representa el vehículo del Sol en su movimiento cíclico de muerte y resurrección: durante las horas del día recorre el espacio celeste, y durante la noche se sumerge en el inframundo, el reino de los muertos. Allí Ra, el dios Sol y demiurgo, ha de vencer a las fuerzas del Caos, encabezadas por la serpiente Apofis. El culto trascendente para contactar con las almas de los antepasados es asimilado al viaje que Ra recorre en su camino diario de Oriente a Occidente.

La relación del Árbol del Mundo con la barca de los muertos aparece en culturas tan dispares como la indonesia y la griega. En una representación indonesia de los «barcos de los muertos» aparece la figura del Árbol del Mundo, símbolo del pasaje del alma de los difuntos hacia el mundo celeste. Mircea Eliade (2001a, páginas 171-172) confirma esta misma idea al afirmar que «la "barca de los muertos" desempeña un gran papel en Malasia y en Indonesia, tanto en las prácticas propiamente chamánicas, como en las costumbres y las lamentaciones funerarias». Asimismo propone que «la costumbre de colocar a los muertos en barcas podría explicarse mediante vagos recuerdos de emigraciones ancestrales: la barca llevaba el alma del muerto a su patria de origen, de donde partieron los antepasados».

El culto a Dionisos, dios del vino, de la vegetación y del éxtasis religioso, se corresponde también con el culto a las almas. En la cílica griega de Exekias (cerámica para beber vino del 540–530 a.C.) se representa a Dionisos navegando por el inframundo en un velero con una vid exuberante de la que cuelgan siete racimos de uvas y rodeado por siete delfines (éstos representarían a los siete piratas etruscos transformados por Dionisos después de ser capturado). El origen incierto del dios griego del éxtasis podría disiparse teniendo en cuenta la dirección que toma la embarcación, de derecha a izquierda (de Oriente a Occidente), tal vez debido a un posible sincretismo con la cultura egipcia; o quizás, tal y como sostiene la teoría desarrollada en *Ecos de la Atlántida*, porque tenga su procedencia en el Sudeste Asiático.

El Árbol Cósmico de la tradición budista, hinduista y jainista se identifica con la higuera sagrada, o *Ficus religiosa.* El Matsya Purana cuenta que el sabio Markandeya recibió la visión mística del Diluvio del Asvatha (la higuera sagrada o el Árbol de la Vida hindú), y gracias a esta

revelación se pudo salvar al refugiarse en dicho árbol. Según dos textos sagrados hindús, el Mahabaratha y el Matsya Purana, después del Diluvio, el bebé Krishna descansa en la hoja de una higuera de Banyan. Asimismo, Buda alcanzó la iluminación profunda (*Samadhi*) tras varios días de meditación (una de las técnicas del éxtasis), eludiendo las tentaciones de Mara y las amenazas de entidades nocivas, a la sombra de la higuera sagrada o árbol Bo. La representación del árbol sagrado aparece de forma explícita y frecuente en sellos y relieves de los templos de Mohenjo Daro y Harappa, en la cultura del río Indo (Pakistán). En la estupa del templo hindú de Bharhut se puede observar a dos personajes con una postura que parece indicar que consumen el fruto del árbol Boddhi, acompañados por seres alados que vuelan al lado de la copa del árbol; y también observamos la presencia de una figura serpentina que recorre los cuerpos de los dos consumidores del fruto. Además, en Indonesia, los *sai* son espíritus maléficos que causan enfermedades y habitan en el ficus sagrado (Banyan), que es el árbol venerado por los chamanes *taman* de Borneo (véase, en la tercera sección, el estudio comparativo de los términos *taman-teman*).

El escudo de armas de Indonesia está constituido por varios elementos simbólicos: el dios-águila Garuda (originalmente un dios teriomorfo), una estrella, una espiga de arroz y algodón, una cadena de oro, una cabeza de búfalo y la higuera sagrada (*waringin*). Al búfalo que se sacrifica en las ceremonias fúnebres indonesias (en este macabro ritual de la tradición indonesia se reactualiza el drama del mito de la creación) se lo mata sobre un poste, que simboliza, al igual que el árbol *waringin*, el *Axis Mundi* que une Cielo, Tierra e inframundo, y que a su vez permite viajar al Más Allá y contactar con los antepasados del clan (Bertling, 1958). El *waringin* es también la higuera sagrada de las islas del Pacífico; allí viven los espíritus guardianes. Ngabal, una divinidad guardiana de la mitología indonesia, vive asimismo en una higuera, al igual que el guardián Pythalus griego. La higuera se considera sagrada para los seguidores de Dionisos; su culto confiere vitalidad y aumenta la fertilidad. Los gemelos Rómulo y Remo, fundadores de Roma, fueron amamantados por una loba debajo de una higuera llamada Ruminalis. En Génesis 3, 7 se asocia el Árbol del Conocimiento con la higuera: «Entonces fueron abiertos los ojos de ambos, y conocieron que estaban desnudos; entonces cosieron hojas de higuera, y se hicieron delantales». Esta idea elemental, que considera al género *ficus* como el árbol sagrado de diversas tradiciones espirituales, está presente en varias mitologías del mundo y sugiere una posible difusión (¿desde el Este?) de esta peculiar asociación simbólica.

El *sicomoro* (del género de las higueras) es el árbol sagrado del Antiguo Egipto. Simboliza la vía para alcanzar las regiones trascendentes y conocer la realidad absoluta. En varios frescos y relieves del arte egipcio se representa a la Señora del Árbol encaramada en las ramas, desde donde ofrece una bebida o un fruto al adepto (normalmente con un cono de cera en su cabeza, probablemente como signo distintivo de la *eucaristía* en la ceremonia ritual). A los pies del árbol suele representarse las almas-pájaro, que toman simultáneamente la sustancia divina como un acto parejo al del iniciado. En un mito egipcio, el dios-rey inmortal Osiris, ubicado en el Amenti, comparte con los dioses la comida del «Árbol de la Vida» (higos, uvas y el «pan de la eternidad»), bebe vino y toma la «cerveza de la inmortalidad». La ingesta sagrada representa el medio material que provoca el vuelo místico, el cual conduce el alma del devoto hacia el mundo celeste. Y desvela, a su vez, el secreto de la inmortalidad.

El sistema de creencias del zoroastrismo (su equivalencia con el chamanismo ha sido reportada por diversos especialistas en la materia) proclama la figura de los Faravahars (símbolo alado representativo del zoroastrismo), que custodian el árbol de la inmortalidad de Hom, así como el alma del héroe Sam y las puertas del Infierno (Dhalla, 1938). En los textos avésticos, se narra cómo el dios supremo Ahura Mazda crea el árbol milagroso de las diez mil medicinas, llamado Gaokerena. Este árbol crece en una isla del lago Vourakasha entre multitud de plantas terapéuticas. Sus raíces son roídas por un lagarto y en sus ramas anida el pájaro Saena (el Gran Halcón). Este árbol suministra el *haoma* terrestre (bebida narcótica ritual), que crece en las montañas y confiere a quien lo bebe la inmortalidad. El Avesta narra cómo Sam

abandona a su hijo Zal en la cima de la montaña Alburz por nacer con el cabello blanco (Alburz es el pico más elevado de Irán; en él se encuentra el puente Chinvat, que deben atravesar las almas de los muertos para pasar del Cielo al Infierno) (Hinnells, 1988). El pájaro-perro Simurgh (animal mitológico, precursor del Fénix, conocido originalmente como Saena), lo recoge y lo cría, otorgándole una fuerza descomunal y poderes sobrenaturales. Zal convoca a Simurgh, quemando una pluma, para pedirle ayuda en el parto de su hijo, y aprende el arte de la curación. El hijo de Zal, Rustum, con sólo un año de vida, crece más alto que un ciprés (símbolo persa de la inmortalidad), y adquiere la fuerza de un elefante. Finalmente se convertirá en uno de los más aclamados héroes persas (Kia, 2016 y Cristoforetti, 2009).

Al comparar con detalle el mitema arbóreo, se evidencia un vínculo generalizado entre el árbol (contemplado como eje del mundo), la serpiente y el fruto asociado a la inmortalidad. A partir del análisis mitológico no parece arriesgado pensar que el fruto bíblico del Árbol del Conocimiento (del Bien y del Mal), que la serpiente ofrece a Eva, se corresponda con el mítico elixir de la vida tan extendido en el mundo entero. Este tema se tratará más detalladamente en el apartado sobre el mitema del elixir de la vida.

Esta idea arcaica y universal del Árbol del Mundo, esbozada en tiempos prehistóricos y reflejada en los mitos de la mayoría de culturas tradicionales, suele desglosar el Árbol Cósmico en tres partes principales: en la raíz del inframundo descansa la serpiente que custodia el fruto sagrado, el tronco actúa como soporte o eje direccional del vuelo extático, y las ramas, en las que se posan las almas, se extienden hasta el Cielo, donde residen los dioses. La relación entre el Árbol del Mundo y el Paraíso Celestial es frecuente entre las mitologías de distintas culturas. Son numerosos los relatos míticos que sitúan el Árbol Cósmico en el Paraíso, lugar donde fue gestado el primer ser humano.

PARAÍSO

Algunos mitos mencionados en anteriores apartados comparten tres mitemas fundamentales: la creación de los primeros humanos, el Árbol Sagrado y el Paraíso. El Edén bíblico es el ejemplo más conocido que presenta este esquema paradisíaco, pero no es el único. En el Paraíso yakuto vive el Primer Hombre; cuando desea conocer la razón por la cual fue creado, accede al Árbol de la Vida, cuyas copas tocan el Cielo, y descubre el «néctar de la vida». En el mito azteca, los dioses y los hombres nacen de Tamoanchan, del Árbol del Paraíso; de él se alimentan las almas de los bebés esperando su renacimiento. En el mito de las islas de la Micronesia se cuenta que había dos árboles en un jardín; debajo de uno de ellos vivían los primeros hombres y en el otro las primeras mujeres. El dios Na Kaa les advirtió que no se alejaran de su árbol y después abandonó el jardín durante un tiempo. Entonces los hombres y mujeres desobedecieron y se reunieron bajo el mismo árbol. Cuando Na Kaa volvió, les dijo que habían elegido el Árbol de la Muerte; así se explica cómo los humanos perdieron la inmortalidad. Cuando murieron, sus almas viajaron al inframundo, donde los espíritus malignos protegían las puertas de acceso.

Tanto en el Paraíso de los Campos Elíseos de la Antigua Grecia, como en el Valhalla nórdico, residen las almas de los héroes fallecidos. Este mismo esquema es posible encontrarlo en el Amenti o Duat del Imperio Antiguo egipcio, o en el Paraíso celta de Mag Mor. El Bralgu de los wulumba de la tierra de Arnhem (Australia), la Puerta del Sol de Nueva Guinea, la isla Kibu melanesia, el Polutu polinesio, o el Tlalocan o Tollan azteca son también ejemplos de regiones míticas donde moran las almas de los antepasados. La idea de acompañar las almas de los muertos hacia el Paraíso, donde residen los ancestros, es ampliamente compartida por culturas con creencias de tipo chamánico, como sucede en los pueblos del Asia septentrional y América.

La visión que el chamán percibe de sus antepasados en el Paraíso, desde su experiencia mística, es contemplada como un evento real y tangible. Este tipo de apariciones

sobrenaturales, en las que es posible contactar con los antepasados, acostumbra a manifestarse en determinados sueños. Incluso puede ocurrir entre pacientes que están al borde de la muerte: la sensación de caminar a lo largo de un túnel y de llegar al final, donde le reciben sus antepasados envueltos en una luz densa, es bastante habitual en las descripciones de este tipo de experiencias. Los chamanes aseguran que su alma contacta con los dioses del mundo celeste, y esto lo consiguen recurriendo a las técnicas arcaicas del éxtasis. El eje de comunicación con el plano superior se encuentra en el centro del Paraíso, y el chamán, al igual que algunos personajes mitológicos, se desplaza libremente por él para alcanzar el conocimiento y la inmortalidad. Herodoto (Historia III, 116; IV, 13-15) describe el viaje del poeta griego Aristeas de Proconeso (se afirma que éste obraba milagros y que su alma podía abandonar su cuerpo y regresar) para acompañar a Apolo. Aristeas, transfigurado en cuervo, alcanza la mítica Hiperbórea, la tierra perfecta situada más allá del Viento del Norte, un lugar custodiado por grifos, donde se oculta el fruto dorado o la flor de oro. Herodoto (IV, 36) comenta a propósito de los Hiperbóreos el caso de «Abráis, quien dicen era de aquel pueblo, contando aquí cómo dio vuelta a la Tierra entera sin comer bocado, cabalgando sobre una saeta» (siendo ésta un regalo de Apolo). Abráis curaba mediante cantos, al igual que los personajes sabios de todas las culturas de tradición chamánica.

La conexión con una Edad de Oro (Hiperbórea, Atlántida, Isla de las Hespérides y otros paraísos mitológicos) aludiría metafóricamente a un regreso al tiempo mítico en el que la Humanidad, ascendiendo por la dimensión vertical del *Axis Mundi*, recupera el lenguaje de los animales (ver más abajo, en el mitema «pájaro») y accede a voluntad a la morada de los dioses, en el Paraíso.

En la mitología china, la historia de Cha Yu menciona a los primeros chamanes, y precisa que sus cuerpos se preservan en el Paraíso de Kunlun, y que éstos son tratados como «símbolos de las primeras ceremonias religiosas para honrar a los muertos». El maestro Tchang Tao-ling asciende a la montaña sagrada china Kunlun, donde bebe el elixir de la inmortalidad y accede al Cielo montando sobre un dragón de cinco colores. En el libro egipcio de las dos vías se ilustra el camino hacia el Más Allá. El transeúnte deberá vencer a los monstruos guardianes que encuentre a su paso para llegar al Campo de las Ofrendas, o Paraíso egipcio. Los detalles visuales en los que se representa el Más Allá egipcio muestran una condición visionaria similar al viaje espiritual inducido por chamanes de muchas culturas tradicionales.

El árbol del Paraíso, de acuerdo con la mitología de cada cultura, está custodiado por monstruos que pueden ser, según el caso, una serpiente, un dragón, o algún demonio. Por ejemplo, el Paraíso taoísta se encuentra en la montaña más alta de Horaizan, en la que crece el Árbol de la Vida, y donde un dragón custodia la planta de la inmortalidad. Los demonios vigilan las puertas del Aaru, o el lago del Paraíso egipcio, donde reside el alma de Osiris; recordemos que allí comparte con los dioses el pan de la eternidad, la fruta sagrada del Árbol de la Vida, el vino y la cerveza de la inmortalidad. El *ukaho* es el ñame o fruto prohibido localizado en el Paraíso tanzano, y es custodiado por la Serpiente de la Muerte, que tienta a los humanos a probarlo; al caer en la celada, éstos pierden la inmortalidad. Nótese que en el mito bíblico del Jardín del Edén, la serpiente ofrece el fruto prohibido a Eva en vez de custodiarlo. Son numerosos los ejemplos que introducen este elemento esencial en el mito del Paraíso: un Árbol de la Vida guardado por una serpiente o un dragón, que vigila el fruto de la curación, de la longevidad o de la inmortalidad, y que tienta a los primeros humanos.

Los avá-chiripá guaraníes creen que, al morir, su alma ha de viajar, a través del Árbol de la Vida (*Pindó*), a la casa de la deidad, o al Paraíso del Mundo Superior (*oka-vusú*). Los rituales y cantos fúnebres del chamán destinados a guiar el alma del difunto durante el viaje al «Otro-mundo» procurarán persuadirlo para que logre sortear los obstáculos que se encuentran en el camino, y alcanzar así la vida en el Paraíso (Pratt, 2007). Wirikuta es el Paraíso de los huicholes, venerado como el lugar de la Creación y como la Tierra sagrada del Peyote. La «caza» ritual (recolección) del cactus sagrado acontece en una región terrestre determinada. El Paraíso en

este caso se encuentra en las montañas cerca de San Luis Potosí. Los *maraka'ames*, o chamanes huicholes, son los guías en la peregrinación anual a este lugar, declarado Patrimonio Sagrado por la Unesco.

El mito de la Creación sitúa a los primeros humanos en una tierra paradisíaca, un lugar donde nuestros lejanos antepasados viven en harmonía con la Naturaleza, dominan el lenguaje de los animales, no conocen la enfermedad ni la muerte, y demuestran habilidades para relacionarse con los dioses. Es sugerente la idea de considerar el Paraíso perdido como una reminiscencia de un tiempo pasado (o de un estado mental primigenio) en el que nuestros antepasados prehistóricos interpretaban la realidad desde una óptica ampliada, dotando a cada elemento natural de un alma (o consciencia propia). Desde esta premisa, la pérdida de la inocencia primigenia podría interpretarse como el abandono paulatino de las creencias que propiciaban un contacto directo con el mundo espiritual, como son las animistas y las chamánicas.

La expulsión del Edén o la pérdida de la inmortalidad como resultado del castigo divino por comer del fruto prohibido sin permiso expreso del dios bíblico (asimilable a diversos mitos de otras culturas), sería equivalente a las consecuencias negativas derivadas de acceder al «elixir de la inmortalidad» (sustancia que otorga el conocimiento trascendental de la inmortalidad del alma) sin ser un auténtico especialista de las técnicas del éxtasis. La gran sabiduría botánica adquirida por el chamán, tanto de las sustancias naturales comestibles, como de las medicinales y las narcóticas (asociadas con el mito del elixir de la eterna juventud y de la inmortalidad, respectivamente), además de ayudar a mantener la comunidad saludable, facilita el contacto espiritual con el «Otro-mundo».

Un fragmento del Genésis parece aludir a la pérdida de la idílica situación primitiva. Dios maldice la primigenia e ingenua pareja por su desobediencia: «Ganarás el pan con el sudor de tu frente, hasta que vuelvas a la Tierra, de donde fuiste sacado…». La expulsión mítica del Paraíso y el símbolo del «hombre caído» parece aludir a la pérdida de ese estado ideal (arraigado a la Tierra) que el hombre sabio, experto en el acceso al conocimiento de lo desconocido y al poder divino que irradia del Árbol del Conocimiento, se vio forzado a abandonar. El mito del «Paraíso perdido» sitúa la historia en «un tiempo primordial en que existían comunicaciones directas y fáciles entre la Tierra y el Cielo» (Eliade, 2001a). Estas palabras resumen la idea del «hombre caído» del Paraíso: «… A través del ejercicio de técnicas especiales, el chamán trata de superar las condiciones normales de vida humana —las que afectan al "hombre caído"— para reconstituir el estado de hombre primordial tal como lo conocemos por los mitos paradisíacos» (Eliade, 1959).

Análogamente, este párrafo de *Mitos, sueños y misterios*, de Mircea Eliade, sintetiza perfectamente la idea de regreso a los orígenes o al tiempo del «Paraíso perdido»: «La experiencia mística por excelencia de las sociedades arcaicas, el chamanismo, revela la nostalgia del paraíso, el deseo de recuperar el estado de libertad y de beatitud de antes de la "caída", la voluntad de restaurar la comunicación entre la Tierra y el Cielo» (p. 82). Más adelante, subraya: «El éxtasis del chamán recupera en gran parte la condición paradisíaca: recupera la amistad de los animales; mediante su vuelo o ascensión, el chamán vuelve a unir Tierra y Cielo; allá arriba, en el Cielo, vuelve a encontrarse de nuevo, cara a cara, con el dios celestial con quien habla directamente, como ocurriera *in illo tempore*» (p. 82).

Los chamanes de las tribus nómadas se convirtieron en los primeros sabios de cada clan, al alcanzar un amplio conocimiento científico-técnico, acumulado de generación en generación por transmisión oral. Como guardianes de la Tradición Sagrada, llegaron a convertirse en personas respetadas, dada su elevada sabiduría en diferentes disciplinas (astronomía, meteorología, botánica, medicina, navegación, caza, arte, construcción…). Pero, ante todo, fueron las únicas personas capaces de alcanzar, a través de las técnicas extáticas, la comunión intencionada con los espíritus, la divinidad y las almas de los ancestros. Al ser los exclusivos intermediarios del plano terrestre y divino, eran capaces de explicar a sus semejantes todo lo relacionado con los fenómenos naturales y sobrenaturales, enseñando a

sus congéneres los secretos ocultos de la vida y de la muerte. Desde esta posición privilegiada, de visionarios y especialistas consagrados en las técnicas del éxtasis, se convirtieron en los osados exploradores de los mundos ocultos; y así, amparándose en sus conocimientos adivinatorios, asumieron también el rol de profetas, para anticiparse a las desgracias naturales y ayudar en caso de necesidad a los miembros de la comunidad. El aprendizaje del lenguaje de los animales y el conocimiento del arte del chamanismo, adquirido en la iniciación, facilita que el chamán, con la adecuada preparación ritual, experimente en sus viajes místicos la conexión espiritual y la inmortalidad del alma.

ELIXIR

El elixir de la vida es considerado —en la tradición primordial— como un manjar fabuloso que confiere la vida eterna. Desde un punto de vista racional puede parecer inverosímil, pero no debemos olvidar que la metáfora o el símbolo constituyen códigos que operan a modo de caracteres arquetípicos. El elixir de la vida es un motivo fundamental en las mitologías de todas las culturas arcaicas, cuya omnipresencia demanda una atención especial.

La curiosidad innata del ser humano por comprender su entorno natural, junto con la necesidad biológica de supervivencia (alimentación, construcción y curación), fomentó que a lo largo de su evolución, el género humano reuniera un cúmulo de saberes botánicos que iría ampliándose a medida que testaba especies que le eran desconocidas. Sabemos que los primeros humanos recolectores podían identificar diferentes especies botánicas entre la extensa variedad de plantas comestibles y narcóticas de su entorno conocido. En una cueva de Irak (Shanidar) se hallaron restos de *Ephedra* en una sepultura neandertal, destinada —según los arqueólogos— a un chamán. Tal y como sostiene Elisa Guerra Doce (2005), doctora en Prehistoria por la Universidad de Valladolid, este hecho evidencia que, hace al menos 60.000 años, los neandertales ya conocían esta planta medicinal, considerada miles de años después como la base del haoma (bebida litúrgica del zoroastrismo) y el soma (planta sagrada de la tradición védica).

El consumo de psicotrópicos entre las poblaciones de nómadas recolectores está ampliamente comprobado a partir de los múltiples registros arqueológicos pertenecientes a culturas arcaicas de todo el mundo. No existe tradición cultural que no esté relacionada con alguna sustancia considerada «sagrada», presente en animales o vegetales, y que al consumirla, otorgue el poder de modificar la consciencia. Existen abundantes indicios que sugieren el uso habitual de sustancias psicotrópicas en los ritos religiosos de la Antigüedad. La presencia de restos arqueobotánicos de enteógenos indica que se consumían drogas desde época prehistórica (algunos estudiosos han considerado, sin aportar pruebas, que este tipo de restos serían en realidad malas hierbas sin ningún uso en particular.) A partir de heces humanas fosilizadas (coprolitos) se ha podido determinar que ya en el Paleolítico se consumían drogas enteogénicas en Europa. Cabe destacar, entre la gran variedad de evidencias, las descritas por los investigadores Dra. Elisa Guerra Doce y Dr. José Antonio López Sáez (doctor en Ciencias Biológicas por la Universidad Complutense de Madrid, y científico titular del CSIC en el Instituto de Historia), que aseguran en su artículo «El registro arqueobotánico de plantas psicoactivas en la prehistoria de la Península Ibérica. Una aproximación etnobotánica y fitoquímica a la interpretación de la evidencia» (revista *Complutum*, 2006), que se han documentado semillas de opio «en diversos yacimientos prehistóricos y protohistóricos del norte y centro de Europa». Se ha constatado también la presencia de bebidas alcohólicas y otros psicotrópicos en recipientes y sepulturas asociados a rituales funerarios de la Antigüedad: «Se trata de drogas vegetales empleadas en estas reuniones con el fin de modificar transitoriamente el estado de consciencia de los participantes, de las que queda constancia en un buen número de tumbas de la Europa prehistórica» (Guerra Doce, 2006).

La combinación de enteógenos, rituales y relatos mitológicos, según el catedrático en farmacología e investigador de la Universidad de Costa Rica, Dr. Carlos Quirce Balma, «[llegó] a constituir medios para elevar la consciencia». El mismo autor sugiere la posibilidad de que los «contactos con planos superiores de la consciencia ocurriesen a consecuencia de dicha interacción» (Quirce, 2010). Está fuera del alcance de esta obra extenderse en todas las pruebas etnobotánicas que reafirman la presencia de enteógenos en la Antigüedad, a lo largo y ancho del mundo. A continuación se citan algunos ejemplos de sustancias vegetales, asociadas a prácticas rituales de embriaguez sagrada, identificadas a partir de investigaciones que analizan, dentro de un amplio espectro temporal, diversas culturas arcaicas repartidas por el globo.

El *cannabis* (o cáñamo) es una de las plantas cultivadas más antiguas que se conocen. Fue usada como materia prima para tejidos, y como medicina, durante miles de años. La marihuana, desde la Antigüedad, se ha considerado una planta sagrada; ha sido empleada en ceremonias religiosas de numerosas culturas del mundo (Mesopotamia, China, Taiwán, Asia Central, Siberia, Mongolia, Europa, América del Norte, África...). La *adormidera*, posiblemente originaria de Asia Menor, es una planta cuyo uso ritual con fines mágico-religiosos ha sido documentado en diferentes asentamientos arqueológicos. Existen registros extraídos de yacimientos arqueológicos antiquísimos que señalan el consumo de opio como psicoactivo (morfina y codeína). Su uso ceremonial ha sido evidenciado en las más grandes culturas civilizadas de Europa, Asia y África, como la mesopotámica, egipcia, hindú, china, minoica, micénica, griega, romana, celta...

La fermentación natural de los azúcares en la fruta muy madura produce etanol, por lo que con toda seguridad el ser humano conoció, de forma accidental, el efecto embriagador del alcohol desde tiempos prehistóricos. El consumo de bebidas alcohólicas en actos ceremoniales arcaicos ha sido atestiguado en culturas de los cinco continentes. Los brebajes más antiguos consumidos en la antigüedad son el *pinyin* o alcohol de arroz (China), el vino, la cerveza de trigo y cebada, el hidromiel, el *okolehao* (bebida ancestral hawaiana extraída de la fermentación de la raíz del *ti*, o *Cordyline fruticosa*), la chicha andina (de la fermentación del maíz), el pulque de los aztecas (obtenido del maguey), etc.

La lista de sustancias enteogénicas que se han considerado sagradas por los diferentes pueblos arcaicos desbordaría el objetivo de este capítulo. A modo de síntesis, se ofrece una enumeración representativa y simplificada de algunas de ellas, con propiedades psicoactivas, que se usan desde tiempo inmemorial con fines ceremoniales: los hongos *psilocibios* empleados por culturas del México prehispánico, como los hongos *teonanácatl* (cuyo significado etimológico es «carne de dios»); la *Amanita muscaria*, un hongo de consumo chamánico en Siberia, y también tradicional en la India y América; el loto azul egipcio (*Nymphaea caerulea*), que es un elemento simbólico muy importante en la mitología egipcia, y además presenta propiedades psicotrópicas...

Los ejemplos de plantas psicoactivas no se agotan aquí. El árbol de la acacia se nombra en los *Textos de las Pirámides* del Antiguo Egipto, y se lo relaciona con la vida eterna y la resurrección; la corteza de algunas especies de acacia contiene DMT (alcaloide psicoactivo). Las hojas del *khat*, masticadas ceremonialmente en zonas tropicales de África Oriental, actúan como un potente estimulante. La corteza de la raíz de la *iboga* es utilizada en ceremonias de curación y rituales de paso en África ecuatorial, enfocados a la muerte y la resurrección. El *ergot*, o cornezuelo del centeno (hongo *claviceps*), es un ingrediente de la pócima *kykeon* en los rituales de los Misterios de Eleusis, en los que se desarrollaba un proceso de muerte simbólica y resurrección. El beleño, la belladona, el estramonio (*Datura stramonium*) o la mandrágora, son consideradas hierbas que las brujas europeas empleaban para «volar». La miel del rododendro, o azalea (miel loca), puede provocar visiones de luces en movimiento, efecto túnel, euforia...

En América, las plantas maestras o de poder, como el cactus andino San Pedro, fueron (y son) empleadas por chamanes de diversas culturas prehispánicas (como los mochicas,

nazcas, chavín, waris y quechuas). Existen evidencias arqueológicas, asociadas a rituales que se remontan a por lo menos 5.000 años, del uso terapéutico y sacramental del *peyote*, reverenciado por huicholes, aztecas, tarahumaras, mayas, lakotas y navajos por sus propiedades visionarias. Otras especies de uso en América son: el *yajé* (o ayahuasca), bebida visionaria de los pueblos amazónicos; la hoja de la *pastora* (*Salvia divinorum*), originaria de México, empleada originalmente por los chamanes mazatecos para inducir estados de trance o con fines adivinatorios; la *vilca* sudamericana, de la planta *Anadenanthera colubrina* (*hataj* para los chamanes *wichí* del Chaco), usada tradicionalmente como sustancia ritual y de curación; el *mescal* (o *pulque*), bebida nahuatl extraída del ágave, empleado por chamanes desde la época precolombina; la *Latua pubiflora*, o palo de los brujos, empleada por los *machis* (chamanes mapuches) para entrar en trance; la hoja de *coca*, sustancia sagrada, medicinal y extática empleada por los pueblos andinos (tiene por lo menos cinco milenios de antigüedad); el *yopo*, la medicina chamánica del Amazonas, o la *cohoba* taína, consumida para invocar a los espíritus o *zemís*.

Las hojas del *pituri* de los aborígenes australianos, masticadas, pueden conducir al éxtasis (según la dosis); la masticación tradicional de nuez de *areca* y hoja de *betel*, empleada tradicionalmente en ceremonias religiosas desde el sur de Asia hasta el este del Pacífico, es un estimulante y psicoactivo; la bebida enteogénica de origen polinésico producida a partir de la raíz del *kava* se ingiere en ceremonias con fines espirituales, o en acontecimientos ampliamente ritualizados, de carácter político y social; etc.

(El consumo de estas sustancias en la Antigüedad estaba sujeto a preparativos estrictos, asociados a rituales religiosos establecidos de antaño. Se desaconseja su consumo sin conocer la dosis adecuada —no tóxica— a principiantes con fines exclusivamente profanos, o de diversión.)

Son numerosas asimismo las pinturas rupestres con representaciones de hongos, u otros vegetales con propiedades alucinógenas, lo que sugiere su consumo ritual desde tiempos remotos. Los variados motivos encontrados en las pinturas rupestres algerianas de Tassilli N'ajer (con una antigüedad de unos 8.000 años), estudiados por el investigador Giorgio Samorini, muestran una relación estrecha con los piscotrópicos fúngicos. Por ejemplo, en Matalen Amazar, una figura teriomórfica (transformada en animal) está rodeada de setas; sostiene en sus manos varias de ellas. Las figuras híbridas de humanos y hongos, en Tin Tazarift, no dejan ninguna duda de que en el norte de África, cubierto de vegetación y poblado hace más de 10.000 años, disponían de estas sustancias psicotrópicas, y las representaron en las cuevas-santuarios destinadas a sus ceremonias chamánicas. Es probable que la tradición ritual de consumo de enteógenos del norte de África influyera en la cultura del Egipto faraónico.

En la cueva conquense de Selva Pascuala (España), la representación rupestre de trece siluetas con forma de hongo, con una antigüedad de 6.000 años, sugiere que se trate de la especie *Psilocybe hispanica*, posiblemente empleada en rituales religiosos. Por otro lado, el arqueólogo Thomas Lynch (1980) muestra evidencias, con una antigüedad de unos 9.000 años, de trazas fósiles del cactus San Pedro encontradas en la cueva peruana de Guitarrero («Archaeology: Guitarrero Cave: Early Man in the Andes». *American Anthropologist*, 1980).

En los siguientes párrafos se ilustra la sugestiva relación entre el elixir de la vida (o de la inmortalidad), los rituales de iniciación (de muerte y resurrección), y la ingesta de plantas sagradas. Se pretende enumerar distintos mitos desde diversos enfoques culturales, que sugieren una influencia del chamanismo. Antes de abordar el tema en cuestión, es preciso subrayar y recordar que el futuro chamán, después del ritual de iniciación de muerte y resurrección al que es sometido, entra en un proceso transpersonal que le conduce a un estado modificado de consciencia. Una vez alcanzado el éxtasis, su alma abandona el cuerpo y averigua el sentido de la vida y de la muerte, alcanzando metafóricamente «la vida eterna». El iniciado, renovado y convertido en chamán, descubre la verdadera naturaleza del tiempo mítico. Asimismo, accede a la puerta del Paraíso, con la que entra al mundo de los dioses, de

los espíritus y de las almas de sus antepasados. El renacido incorpora el tiempo cíclico y eterno, sin abandonar completamente la concepción del tiempo lineal. Al vencer a su propia muerte, se vuelve «inmortal».

El mitema del elixir de la inmortalidad está vinculado de forma directa con el conocimiento arcaico de los enteógenos (plantas consideradas sagradas para las culturas tradicionales). Entre los mitos de los indios amazónicos tukunas, se asocia la eterna juventud con la fermentación de una bebida ritual: «Una tortuga (macho), despreciada por su novia porque se alimenta de hongos de árbol (símbolo de la vida renaciente de la descomposición), tras diversas aventuras, rompe las jarras de cerveza reunidas para una fiesta, y la cerveza que estaba bullente de vermes se derrama sobre el suelo, donde las hormigas y las demás criaturas que cambian de piel la lamen; por eso no envejecen» (Chevalier, 1986).

El *Soma* hindú, considerado la bebida de la inmortalidad, aparece de forma repetida en los Vedas. Es tratado como una divinidad en sí misma. Investigaciones interdisciplinarias sugieren, siendo una de las propuestas más viables, que el *Soma* se corresponde con el hongo *Amanita muscaria* (Schultes y Hofmann *et al.*, 2000). Del mítico batido del Océano de Leche se obtuvieron objetos fantásticos y seres divinos. Entre ellos destacamos aquéllos relacionados con el tema tratado en este apartado: 1) El *amrita*, o néctar de la inmortalidad, que purificado a partir del cuerpo de Shiva creó el *cannabis*. 2) El veneno de las serpientes y de los escorpiones. 3) La vaca de la abundancia, fuente de leche inagotable. 4) La diosa del vino, Vāruṇī. 5) Un avatar del dios Vishnu, Dhanuan Tari, considerado el dios de la medicina y médico de los dioses, representado con un recipiente de *amrita* (el néctar de la inmortalidad) en sus manos.

Ahora centrémonos en el contexto greco-romano. Glauco (hijo de Poseidón), siendo niño, se ahogó en un barril de hidromiel almacenado en una cueva. El vidente Poliido lo resucitó con unas hierbas que le ofreció una serpiente. Glauco se metamorfoseó de hombre a dios pez al ingerir unas hierbas marinas: su cabellera y su barba tomaron la apariencia de algas, sus piernas se transformaron en una cola de pez, y sus brazos en aletas. Finalmente se volvió adivino e inmortal. Virgilio describe en *La Eneida* (VI, 36) a la hija de Glauco, la Sibila de Cumas, con atributos chamánicos. Se cuenta que nació con el don de la profecía, vivió casi mil años, y acompañó como guía a Eneas al submundo. Le entregó la «rama dorada» (el muérdago) como credencial para entrar en el Averno (la boca del inframundo griego). Se dice también que al ingerir la hierba que sembró Cronos en las islas de los Bienaventurados, que hacía volar a sus caballos, adquirió la inmortalidad (Wagner, 2004).

En los ritos de iniciación eleusinos, dedicados a Démeter (suponían —supuestamente— un viaje al ultramundo), se empleaba el *cannabis* como planta sagrada. Pero asimismo se usaba el *kykeon*, bebida embriagante que se supone estaba compuesta por un hongo que produce el cornezuelo del centeno, o *ergot* (es el precursor del ácido lisérgico, o LSD, el compuesto alucinógeno semisintético de este parásito del cereal). Virgilio relaciona el opio con rituales sagrados y denomina a la planta como las «cápsulas impregnadas por el sueño del olvido», las cuales están consagradas a Démeter, diosa de la agricultura a la que normalmente se representa provista de espigas de cereal y amapolas. No parece casual que tanto el dios del sueño griego Hypnos, como su hermano Tánatos, el dios de la muerte, y Dionisos, el hijo de Démeter, hayan sido retratados con una corona de adormidera (opio) en su cabeza. Tal y como recoge Antonio Escohotado en su tratado *Historia General de las Drogas* (p. 137), «aparte del opio, las cervezas y los vinos, sabemos con certeza que los griegos conocieron y usaron el cáñamo, el beleño y la mandrágora, a veces mediante sahumerios o inciensos».

En un episodio de la *Odisea*, los compañeros navegantes de Ulises beben la pócima a base de beleño ofrecida por la maga Circe, siendo transformados en cerdos. El término griego para beleño significa «haba de cerdo». Tertuliano nos cuenta que el chamán y pensador Hermótimo de Clazómenas «abandonaba a menudo su cuerpo, unas veces para encarnarse en distintos seres vivientes, y otras para viajar a dimensiones etéreas o telúricas» (Escohotado, 1999, p. 126). Epiménides de Creta (VII a.C.), un personaje prehelénico que presentaba algunos atributos de chamán, es considerado el fundador del orfismo. Trató de probar que Delfos era

el ombligo del mundo. Se cuenta que durmió en una cueva durante 50 años, y que aprendió de las ninfas el arte de la adivinación. Los registros dicen que hizo desaparecer una plaga con un ritual, que era un experto conocedor de las propiedades de las plantas, y que podía realizar el vuelo místico. A su muerte se le descubrieron algunos tatuajes en su piel, propios de los chamanes de su época en el Mar Negro; pueblos con los que comerciaba (Montero, 1997, pp 137-138).

Schultes, Hofmann y Rätsch, y otros (2001) narran cómo fue creado el hongo de la *Amanita muscaria* de acuerdo con la mitología de los coriacos. El héroe cultural Gran Cuervo capturó una ballena, pero no fue capaz de devolverla al mar por no poder levantar una enorme bolsa de hierbas para alimentarla. Entonces el Dios de la Existencia (Vahiyinin) escupió al suelo y brotaron pequeñas plantas blancas con sombreros rojos, cubiertas de manchas blancas creadas a partir de la saliva de Vahiyinin. Eran los espíritus de *wapaq*. Vahiyinin aconsejó a Gran Cuervo que los comiera para aumentar su fuerza. Al probarlos, éste se volvió extremadamente fuerte, y pidió al dios que los creara para siempre. Después instruyó a los humanos para que siguieran aprendiendo de los espíritus. Según la mitología nórdica, cuando la espuma ensangrentada de Sleipnir (el caballo de ocho patas del dios Wotan) cayó al suelo, ésta se convirtió en los primeros hongos de *Amanita muscaria*. En las ceremonias chamánicas el chamán baila, canta, toca su tambor y bebe el licor de la *Amanita muscaria* para entrar en trance, estado que le proporcionará, por un lado, el poder de comunicarse con los espíritus de los ancestros (para encontrar respuestas a sus preguntas), y por otro, la noción de inmortalidad, al rebasar la experiencia natural del hombre, y a la vez, la del tiempo profano.

Los ocho inmortales de la mitología china son deidades adoradas en la cultura taoísta y en la cultura popular china. Son considerados seres fantásticos con poderes sobrenaturales, que pueden prolongar la vida a través del consumo del elixir de la inmortalidad, el cual se halla en las regiones donde habitan los dioses. Al igual que sucede entre los chamanes, están asociados a las aves, pueden transformarse en animales, y atraen la lluvia y el viento. El inmortal Li Pa-pai, cubierto de heridas, incitó a los sirvientes del oficial de la corte T'ang Kung-fang, a su esposa, y a un funcionario, para que lo curaran lamiendo sus llagas. Como no se cumplió su propósito, tomó un baño de vino y sanó; el resto se bañó también y recuperaron la juventud. El diccionario de mitología compilado por J. A. Coleman recoge el siguiente mito: Li-Pa-pai «le dio a T'ang Kung-fang una copia del Tan Ching, con el que preparó una poción que lo convirtió en un inmortal». En el año 2018, un grupo de arqueólogos encontraron en la tumba de un noble, de la dinastía Han del Oeste, una vasija con tres litros y medio de un líquido amarillento con un aroma semejante a alcohol, que, según las prescripciones contenidas en los tratados taoístas, contenía los ingredientes del mítico elixir de la vida eterna.

El vino es sobradamente conocido como símbolo del sacramento eucarístico en la comunión cristiana. Según la Biblia, en el Evangelio de Juan (2, 1-11), Jesús obra su primer milagro cuando convierte el agua en vino, para alargar la fiesta en las bodas de Caná. En el Génesis (9, 20-21), se atribuye a Noé la invención del vino y de la ebriedad. El libro *Dictionary of Mythology*, de J. A. Coleman, contiene varios ejemplos que relacionan a dioses y esta bebida embriagadora. En la mitología siberiana de los soyots, Kezer-Tshingis-Kaira-Khan es el héroe que descubrió el vino, y que se convirtió en maestro para su elaboración; al igual que Noé, se salvó junto a su familia del Diluvio navegando en una balsa. Entre los celtas, Fail Innis, el perro del dios Lugh, es capaz de convertir el agua en vino. La mitología británica presenta un mito que explica que el rey griego Tuis podía transformar el agua en vino empleando una bota de cuero fabricada con la piel del cerdo que cura todas las heridas. Dionisos, el dios del vino y del éxtasis de la mitología griega, aprendió de Selenius y los sátiros todo lo concerniente al cultivo de la viña y al uso del vino. Aprendió de ellos asimismo el misterio de la hiedra, una suave sustancia embriagante —cuando se mastica— y un símbolo de la vida eterna.

Un mito náuhatl narrado en los *Anales de Cuauhtitlan* cuenta que la caída de Tula tuvo lugar por el engaño que sufrió Quetzalcóatl por parte del dios Tezcatlipoca (un «trickster»), cuando —convertido en médico— lo emborrachó con pulque para curarle las heridas sufridas

por los demonios que le atacaron. Debido al estado de embriaguez de Quetzalcóatl, éste sedujo a una sacerdotisa y fue desterrado. A la postre, Tezcatlipoca anunció a la primera pareja de humanos Nata y Nena de la inminente inundación que se avecinaba. Por otra parte, es sorprendente la coincidencia entre el nombre del dios caldeo del vino, la Gran Serpiente Acan, y el dios maya del vino y la intoxicación, llamado igualmente Acan. Este último se asocia a la bebida sagrada *balché*, similar al hidromiel, producida a partir de almíbar fermentado junto con la raíz y la corteza del árbol balché. Es una bebida embriagadora que se toma en los rituales y es ofrecida a los dioses.

Varuni, la consorte de Varuna, es la diosa del vino de la mitología hindú, aparecida en cuarto lugar en el batido del Océano de Leche (para crear el *amrita*). Se la representa como una niña con los ojos en forma de loto. En Japón, el *furoshu* es considerado un tipo de vino que confiere a quien lo bebe la eterna juventud. Kintoki (Kintaro, o Niño Dorado) es un héroe de piel roja, con una fuerza sobrenatural, que siempre aparece desnudo en los mitos japoneses. Según algunas versiones, fue criado por una bruja de la montaña, cuyos cabellos son serpientes que devoran a los niños. Como el Proteo griego, «se transforma según lo que la circunda». Kintoki es amigo de los espíritus *tengu* y de los animales de la montaña. Habla su idioma y está relacionado con la embriaguez: posee el elixir de la vida y el bol gigante de *sake*. La serpiente gigante blanca de Hangchow es un espíritu de la mitología china que vivió miles de años tras comer las pastillas de la inmortalidad. Según se cuenta, después de convertirse en mujer, se casa con Xu Xian, y al beber vino, se transforma de nuevo en serpiente (su marido muere del susto). La serpiente, en forma de mujer, sube al monte Emei para robar la hierba mágica que devolverá la vida a su esposo. Más tarde, una inundación causa daños colaterales, destruyendo a las personas que se encuentran cerca de la torre donde fue encerrado Xu Xian, por su relación con el espíritu de la serpiente.

SERPIENTE

La serpiente, animal sagrado por excelencia, ha tenido una influencia considerable en las culturas de Oriente y Occidente, estando presente en templos, retratos, pinturas, objetos y grabados. Cada entorno cultural tiene una forma particular de representarla, y toda civilización antigua incluye en su panteón a alguna divinidad con atributos ofídicos. Según afirma Mircea Eliade, el esquema cosmogónico del Árbol del Mundo, con la serpiente en sus raíces y el pájaro en su copa, aunque frecuente en los pueblos germanos y de Asia Central, es probablemente de origen oriental (véase a este respecto el Mapa 19-A, página 692). La imagen árbol-pájaro-serpiente es común en Indonesia, Mesoamérica y Europa. En todas estas regiones aparece el Árbol Cósmico, con las figuras del pájaro y la serpiente como símbolos zoomorfos primigenios —y principales— de la Cosmovisión Universal.

Antes de abordar la presencia universal de la serpiente en los mitos, es preciso considerar los registros derivados de estudios de campo (adscritos a diferentes culturas de la selva amazónica), en los que los antropólogos participan directamente en los rituales chamánicos. Según las anotaciones de la observación directa de los propios investigadores, esta línea de estudio arroja una conclusión determinante: las serpientes aparecen sistemáticamente en las visiones del chamán cuando accede a estados modificados de consciencia. Se ha constatado la aparición de la serpiente en los mitos narrados por el chamán, en los rituales en los que participa. Los chamanes nativos de la selva amazónica, que ejecutan el ceremonial del éxtasis, son asimismo los narradores y conservadores de la Tradición, y convocan con sus cantos y bailes a la serpiente que se hospeda en el inframundo. Los animales auxiliares del chamán, que con frecuencia son empleados como monturas para transitar por el *Axis Mundi* y penetrar en el abismo, son —además de la serpiente— el ave, el caballo, el toro, el reno, el jaguar y el oso (dependiendo del entorno cultural).

Entre las experiencias visionarias que se han detallado en numerosos estudios antropológicos sobre chamanismo amazónico, destacamos las siguientes: figuras amorfas en movimiento con colores brillantes y cambiantes, amplitud de visión nocturna y audición, modificación del tamaño de lo percibido, visiones de animales (especialmente serpientes o jaguares), y aparición de formas humanas, dioses o espíritus. Los psicólogos no encuentran respuesta al hecho de que, después de la toma de la ayahuasca, se produzcan visiones de serpientes y jaguares, tanto en nativos de la selva como en extranjeros. Los indios amahuacas del Perú dicen que en la primera toma de la ayahuasca vieron serpientes recorriendo sus cuerpos. Según el antropólogo y experto en chamanismo Michael J. Harner, «el chamán novato conibo-shipibo cree que al tomar la bebida de *yajé* adquiere serpientes gigantes, que serán sus demonios personales para defenderse de otros chamanes en batallas sobrenaturales». Los registros antropológicos que relacionan el efecto de la ayahuasca con visiones de serpientes son generalizados. Son numerosos los reportes que exponen la aparición de la serpiente en las visiones, recorriendo y enrollándose en el propio cuerpo (Reichel-Dolmatoff, 1969; Santesson y Wassen, 1931); también se describe cómo se mueven enrollándose por los postes de la casa (Koch-Grünberg, 1909). La lingüista y antropóloga americana Felicitas D. Goodman describe diversas experiencias de trance en las que la persona siente su columna invadida por una serpiente, y luego el «espíritu guía» le enseña cómo vuelan las serpientes y dónde localizar las plumas del cuerpo (Goodman, 1990).

La serpiente está vinculada a la medicina y a la inmortalidad. Representa tanto el bien como el mal; puede ser venenosa o no, y es un animal servicial y peligroso a la vez. Entre los lapones, la serpiente de sombra acompaña al chamán para traer de regreso las almas extraviadas en el inframundo. En la mitología zulú existe un mito en el que las serpientes y el primer *sangomas* (chamán) son los principales protagonistas: el primer chamán se sentía más poderoso y no reconocía el poder supremo de su dios Ai; entonces, cuando el primer chamán transformó su cuerpo en una masa de serpientes, Ai lo atacó con fuego para castigarlo.

En las sesiones de curación, cuando los chamanes extirpan el mal de algún paciente, dicen que éstos se manifiestan en forma de serpientes (Pratt, 2007). Algunos clanes buriatos y evenk llaman serpientes a las «bufandas», quizás para aludir al efecto estrangulador o a la costumbre del chamán de ligarse con los espíritus. En un canto chamánico adscrito a un ritual de curación de la etnia uzbeca, que se acompaña de tambores y danzas, se convoca a la serpiente, el espíritu ayudante del chamán, para exorcizar a los espíritus hostiles, estrangulándolos con su cuerpo, y arrancar así la enfermedad del paciente: «¡¡Aléjate, aléjate!! ¡Viene una serpiente cornuda, estrangula!». El atuendo del chamán está cargado de simbología. Estos adornos representan los espíritus auxiliares zoomorfos que encuentra el hechicero en sus viajes, cuando entra en un estado modificado de consciencia. Las cintas de colores que cuelgan de su ropa reciben el nombre de *kulin* (que significa serpiente). Los pendientes con forma serpentina, que penden del tambor, emulan al «espíritu serpiente», auxiliar del chamán evenk, y actúan como protección en su vuelo trascendente. El arco iris es también un símbolo ascensional. Las cintas utilizadas por los chamanes buriatos llevan el nombre de «arco iris», y «simbolizan en general la ascensión del chamán al cielo» (Eliade, 2000).

En Australia, la Serpiente Arco Iris está asociada a la Creación, así como al puente que une Cielo, Tierra e inframundo. Jean Chevalier (1986) facilita un apunte interesante al respecto, cuando remarca que la serpiente está en relación con las «corrientes cósmicas que se desarrollan entre el Cielo y la Tierra». Los chamanes australianos y africanos bajan al submundo y reciben del espíritu de la iniciación (encarnado en la serpiente) sus enseñanzas, canciones y danzas, durante los rituales tribales de curación. El antropólogo especializado en chamanismo aborigen australiano, A. P. Elkin, facilita algunos datos relacionados con la serpiente, los *medicine-men*, y el viaje espiritual. Los *urtuku* (término general para designar a las serpientes) son los chamanes de los waramungas (Australia), que adornan su nariz con un bastoncillo o *kupitja*, fabricado por «poderosas serpientes espirituales de la época de los

sueños, [los cuales] están llenos de magia y poder». Los curanderos aborígenes (y mujeres curanderas) están estrechamente asociados a Kulera, la Serpiente Arco Iris: los iniciados reciben sus poderes de Kulera. Pueden visitar a los espíritus de los muertos sentándose sobre la Serpiente Arco Iris, y subir al Cielo a través de una cuerda (Elkin, 1977). En algunos casos, la serpiente actúa como la cuerda o el medio de comunicación para conectar con los otros mundos (Elkin, p. 22). Los iniciados sudaustralianos son tragados enteros y regurgitados por la serpiente mítica (Elkin, p. 20).

Además de en Australia, el arco iris está asociado a la serpiente en la India, en Asia, en Norte América y en algunas partes de África. En pinturas rupestres de los matopos de Zimbabwe, se representa a las serpientes como una escalera al Cielo (Garlake, 1995, p. 131). El arco iris de algunos pueblos africanos es una manifestación del dios Dan, simbolizado como la serpiente que se muerde la cola (*uroboros*). Los pigmeos semang del Sudeste de Asia creen que el arco iris es una serpiente pitón que, cuando recorre el Cielo, y derrama el agua de su baño, desencadena las lluvias. Los dioses del agua de los dogones del Sudán, o *Nommos*, se representan como una serpiente que encarna al héroe civilizador de los orígenes, el cual enseñó a estas gentes la herrería y a cultivar los cereales. Buda tiene dos serpientes como montantes de la escalera de siete colores. En la tradición judeo-cristiana se muestra el arco iris como el puente de unión de Dios y la Tierra, que aparece después del Diluvio: «Mi arco he puesto en las nubes, el cual será por señal del pacto entre mí y la tierra» (Génesis 9, 13).

La asociación de la serpiente con el arco iris es extensible a creencias de muchas culturas. Ello sucede asimismo con el relámpago, por su apariencia de luz serpentina, símbolo de la iluminación espiritual en numerosas religiones. Damballah-Weddo es la serpiente relámpago en el *vodoo* haitiano, y también el dios de la fuerza y la fecundidad. Un chamán yakuto cuenta que se convirtió en brujo después de recibir al dios en forma de impacto de un rayo: lo desmembró y después resucitó, convertido en un nuevo chamán. Los inuit también creen que un chamán ha de experimentar la llamada trascendente en forma de relámpago (visión en el interior de su cabeza) para acceder a ciertos poderes, como «conocer el futuro y los secretos de los demás» (Eliade, 2001a).

Algunas de las técnicas chamánicas para inducir el trance y comunicarse con el mundo espiritual son: los bailes extenuantes a ritmo de tambor, la ingesta de enteógenos (plantas sagradas), el ayuno prolongado, la privación sensorial y las cabañas de vapor. A través de este estado de trance, el *ahau* (sacerdote maya) se convierte en el *wacah chan* (*Axis Mundi*), el eje central que conecta todos los reinos cósmicos. Mediante el éxtasis, el *ahau* se comunica con los antepasados y con los dioses manifestados en el mundo físico (Pratt, 2007). El papel preponderante de la serpiente en los rituales de iniciación chamánica maya es ostensible en el encuentro cara a cara del iniciado a chamán con la gran serpiente Ochkan, que pone su lengua en la boca del iniciado, abriéndole así las puertas a los misterios de la magia. La visión de la serpiente como vehículo del viaje entre este mundo y los otros mundos sobrevive en el chamanismo maya contemporáneo (Thompson, 1930). La serpiente es una figura frecuente en la iconografía del arte maya. El plato Blom del museo maya de Cancún muestra al dios Vucub Caquix como un pájaro en la copa del Árbol del Mundo. De su cabeza brota la serpiente con cabeza de ave y pico de plata. Del árbol se bifurcan dos cuerpos de serpiente, cuyas mandíbulas amenazan a los gemelos Hunahpú y Xbalanqué, que atacan desde los dos flancos al dios Vucub Caquix con sendas cerbatanas.

Los chamanes son considerados especialistas en la curación y son reconocidos como médicos del alma. «Los griegos pensaban que eran los dioses quienes inspiraban el remedio curativo de sus dolencias» (Castiglioni, 2014). El símbolo griego de la curación (las serpientes ascendentes del caduceo de Hermes), y la vara de Asclepio (que curaba todas las enfermedades), pudieron ser inspirados por las visiones extáticas de antiguos chamanes, o por antiguas representaciones mesopotámicas. El dios de la magia y de la sanación sumerio, Ningizzida, llamado también el Señor del Árbol de la Vida, custodia junto a Dumuzi las puertas del Cielo. La representación más antigua conocida de dos serpientes enrolladas en una

columna se encuentra en el vaso de libación de Gudea, del siglo XXI a.C., en el que Ningizzida aparece junto a dos dragones Mushussu. La inscripción del vaso dice así: «Al dios Ningizzida, su dios, Gudea, Ensi (gobernador) de Lagash, por la prolongación de su vida, se le ha dedicado».

Por otro lado, «*Umbilini* es la fuente principal del poder del *sangoma* [chamán zulú]. Al igual que la *kundalini* de las tradiciones indias, el *umbilini* se experimenta como una serpiente de energía que se enrolla en la pelvis del practicante. A través de su excitación, el *sangoma* entra en un estado expandido de consciencia que le facilita la adivinación, el diagnóstico y la curación. El *sangoma* actúa mediante el tambor, la meditación y la respiración adecuada para despertar los *umbilini*. Mientras el *sangoma* toca el tambor, el *umbilini* se estimula, sube por la columna vertebral y estalla en la parte superior de la cabeza» (Pratt, 2007).

La representación de la doble hélice en el arte sagrado costarricense alude a la transformación en serpiente que experimenta el chamán al tomar el *yajé* (ayahuasca). La serpiente de dos cabezas maya se enrolla en el *wacah-chan*, o Árbol de la Vida maya, y simboliza la comunicación con el mundo espiritual obtenida a través del trance. La serpiente y la planta enredadera del *yajé* comparten su forma alargada y sinuosa. Además, existe un vínculo mítico y natural entre la serpiente y esta planta sagrada. El Mito Universal describe de forma reiterada que el Árbol de la Vida está custodiado por una serpiente. Los nidos de serpientes de la Amazonia suelen estar escondidos entre las ramas y las hojas del *yajé* (Schultes y Hoffman, 1992, p. 120). La serpiente protege el nido, y a la vez, el tesoro escondido entre las ramas del árbol (el *yajé*, o el elixir que permite al héroe traspasar el umbral a los otros mundos, donde el tiempo es eterno, para conseguir de esta manera la inmortalidad). El nombre azteca para la enredadera medicinal y psicotrópica Ololiuqui es *Coaxihuitl*, que significa «serpiente verde» o «planta de serpiente» (Pratt, 2007).

El tambor chamánico de los saamis de Finlandia está decorado con un árbol en el que se enrolla una serpiente en su tronco. El mango y las baquetas de los tambores de los chamanes del Nepal (*dhyāngro* es el tipo de tambor con mango de los *jhakri*, chamanes de los pueblos nepalíes de los magaris, los kiratis y los tamangs) habitualmente tienen representados la forma de dos serpientes enrolladas en espiral, aludiendo al espíritu de los *nagas* (serpientes) que se encuentran en el inframundo.

La planta sagrada del *yajé* es custodiada por la serpiente; de igual modo, los mismos elementos (las plantas divinas, la serpiente y la curación) aparecen en los textos clásicos griegos. En la *Biblioteca* de Pseudo-Apolodoro (3.3, 1-2) y en las *Fábulas* de Higinio (136), se narra cómo los Curetes fueron a buscar a Poliido (nombre que significa «sabiduría abundante») para resucitar a Glauco; lo consiguieron a través de unas hierbas ofrecidas por la serpiente. Posteriormente, Poliido enseña el arte de la adivinación a Glauco. Hay testimonios antiguos que cuentan que los *iatromantis* (hombres-medicina), o chamanes de la antigua Grecia, como Poliido (Esquilo designó a Apolo y a Asclepios también como *iatromantis*), conocían «la lengua de las serpientes» y accedían a través de la «incubación sagrada» de los sueños a estados modificados de consciencia.

Se ha detectado la existencia de un lenguaje secreto específico entre los lapones, inuits, ostiacos, chukchis, yakutos y evenk. Aunque ha resultado imposible su reconstrucción completa, dado que se ha perdido mucha información de la tradición chamánica, se ha conservado algún dato que puede dar luz al sentido último de este código ancestral. Al comer carne de serpiente, o de algún otro animal mágico, se puede aprender el «lenguaje de las aves», ya que estos animales son los receptáculos de las almas de los muertos, o son epifanías de los dioses. Durante el ritual, el chamán se mueve libremente a través de las tres zonas cósmicas: el inframundo, la Tierra y el Cielo, imitando los sonidos de los animales o transformándose mágicamente en un animal. Al principio, el ser humano, que era amistoso con los animales, conocía el idioma para comunicarse con ellos; de modo que cuando el chamán se transforma en un animal, se supone que ha conseguido restablecer la situación original, que lo devuelve al «Paraíso perdido».

Cualquiera puede comprobar, revisando la amplia bibliografía especializada, que la relación entre los símbolos de la serpiente y del elixir de la vida es universal. Los motivos míticos, como el viaje al inframundo, el Árbol Sagrado, la serpiente y la inmortalidad, están relacionados con los estados de éxtasis adquiridos en el vuelo que experimenta el chamán durante los rituales de sanación.

PÁJARO

Los símbolos vinculados al inframundo y al Cielo (serpiente y pájaro, respectivamente) parecen ser percibidos por el chamán durante las experiencias vividas, en éxtasis, al viajar por el *Axis Mundi*. Al poseedor de esta capacidad mística se le atribuye el dominio del descenso al submundo, custodiado por la serpiente, así como del ascenso al Mundo Superior, espacio regentado por las aves. Por lo tanto, no sería descabellado pensar que los atributos sagrados del animal, alcanzados a través de la experiencia extática, se vean combinados para conformar el símbolo de la «serpiente emplumada». De hecho, los chamanes suelen llevar prendas y adornos compuestos de plumas que simbolizan al pájaro, así como cintas que aluden a la serpiente.

La creencia que identifica el alma con el pájaro es una idea generalizada de las tradiciones espirituales de las comunidades tribales, y ha sido representada de forma genérica en el arte sagrado antiguo. Además, la asociación del vuelo místico con las aves es un aspecto destacado en el mundo chamánico. Una vez que el chamán se ve transformado en pájaro, adquiere el poder de interactuar con las potencias invisibles. Los chamanes adornan su indumentaria con plumas y otros abalorios con forma de pájaro, «cuyo número depende de las visiones de su propietario, cada vez más numerosas» (Eliade, 2001a).

Los tocados plumíferos han sido exhibidos desde épocas muy remotas, en todo el planeta, en representaciones de divinidades, así como entre los abalorios portados por sacerdotes y personajes influyentes. El uso de este adorno se remonta a épocas prehistóricas. Investigaciones recientes prueban que los neandertales se cubrían la cabeza con plumas de aves rapaces y córvidos; además, existen múltiples representaciones humanas —en pinturas rupestres y petroglifos— con dicho ornamento (en distintas culturas y continentes). Analizar la iconografía del tocado de plumas en la antigüedad generaría una lista tan extensa que sobrepasaría el alcance y el propósito de este libro.

A continuación, se enumeran algunos ejemplos de la iconografía de este ancestral atuendo sagrado: el geoglifo con forma humana del desierto de Atacama; el dios civilizador Naymlap, de la cultura Lambayeque, y los restos de la tumba del señor de Sipán en el norte de Perú; los monolitos atlantes de Tula, de la cultura tolteca en México; el dios de la puerta principal de Tiwanaku (posiblemente se trate del dios civilizador Viracocha); Xipe Totec, el dios zapoteca del inframundo, de la vegetación, de los orfebres, del Este, de las enfermedades... (que sujeta una cabeza cortada); numerosos dioses aztecas con plumas de quetzal; pinturas rupestres de dioses de Tassilli N'ajjer; la corona *atef* egipcia, decorada con plumas de avestruz (vinculada al alma humana, así como a los dioses Shu, Amon, Osiris, Ptah, Maat, Sobek, Anuket, Min, Bes...); las imágenes de tributarios libios dibujados en murales egipcios; representaciones de chamanes hititas esculpidos en Hattusa; el sello del dios Pashupati-Shiva de Mohenjo Daro; un cilindro babilonio del dios Marduk; pinturas murales minoicas; bajorrelieves del dios Apkallu asirio; el busto de Baal Hammon fenicio; el pectoral micénico de Baal; una pieza de terracota de la diosa etrusca Demeter; un relieve de la diosa canaanita de la fertilidad Asherah; relieves de combatientes de los pueblos del mar, en el templo de Medinet Habu (Egipto); esculturas griegas de la diosa Afrodita y Hermes; las momias chinas de Tarim; los bustos de Bayon en Angkor Wat, etc.. La lista con testimonios arqueológicos de efigies con plumas se prolonga en múltiples culturas, como la hitita, persa, tartésica, íbera, caria, celta, espartana, india, china, australiana...

En la actualidad, personajes ilustres (líderes y chamanes) de tribus indígenas de la selva del Amazonas se engalanan con suntuosas coronas plumarias. Ello sucede entre los guaraníes, los uitotos, los cashibos, los ashaninkas, los boras, los barasanas, los raonis y los shuars, entre otros. El arte plumario es un símbolo esencial del modo de vida de los nativos norteamericanos, como los pueblo, anasazi, navajo, cahokia, apache, crow y sioux. Los cherokees celebran el baile de las plumas, en el que cada danzante baila con siete plumas, que representan las siete estrellas de las Pléyades, cuya salida les ayudaba a predecir el ciclo agrícola. Los indios hopis suplican la llegada de las lluvias a los espíritus ancestrales, o *Kachinas*, que son representados mediante máscaras y muñecos ornamentados con plumas.

En África, los dogones, los boroboros, los wodaabes y los masáis se cubren las cabezas con este distintivo simbólico en sus rituales y danzas. Es un ornamento también destacado en numerosos pueblos polinesios, como los maoríes, los indígenas de Papúa Nueva Guinea y los mayoyaos de Filipinas. Las máscaras ceremoniales chamánicas del Ecuador, de México, de Alaska, de Canadá, de Siberia, o de Indonesia, se adornan también con plumas. Estos objetos sagrados simbolizan el «vuelo espiritual», o la ascensión chamánica, y otorgan a su portador la capacidad de viajar al mundo sobrenatural trascendiendo la condición humana.

La pluma simboliza la liberación del cuerpo y el ascenso del alma hacia el mundo superior. Las alas expresan dinamismo y otorgan poder sobrehumano a sus portadores. La figura del «hombre-pájaro» ha personificado *in illo tempore* las relaciones entre el Cielo y la Tierra, entre lo divino y lo humano. El chamán comprende los poderes ocultos de la Naturaleza, y a través de un estado modificado de consciencia, abandona su propio cuerpo y obtiene la capacidad de transformarse en el animal totémico correspondiente. El aliado personal y *alter ego* del chamán es también su animal de poder (espíritu de protección y guía), y coincide con el *totem* de la comunidad o clan al que pertenece. Las aves totémicas actúan como «familiares», ayudantes y mensajeros del chamán. Le otorgan el don extraordinario de volar a gran altura y de conectar con los mundos celeste y subterráneo, permitiéndole el acceso a la fuente de todo conocimiento. El disfraz, junto con la imitación de los movimientos y el comportamiento de los pájaros, ayudan al chamán a convertirse en ave con el fin de volar a través del Árbol del Mundo y traer las almas-pájaro extraviadas en el «Otro-mundo».

Los chamanes de multitud de etnias se adornan con plumas, simulando ser pájaros. Tanto el «hombre pájaro» como el tocado de plumas son motivos omnipresentes en las representaciones de seres divinos de gran parte de las culturas antiguas. Un ejemplo de representación temprana de «hombre-pájaro» lo encontramos en una escena de la cueva magdaleniense de Lascaux (Francia), en la que una figura humana con cabeza de pájaro se inclina hacia atrás ante la presencia de un bisonte. Los ejemplos iconográficos son múltiples: una figura esculpida en roca dura del Neolítico griego, con forma de hombre sin brazos y cabeza y pico de pájaro; sepulturas siberianas de unos 5.000 años de antigüedad, en las que se encontraron esqueletos, así como lo que pudieron ser adornos de picos y cráneos de aves (posiblemente grullas o garzas), engarzados en collares y trajes rituales.

Pinturas siberianas en rocas de la época del nomadismo temprano (Khotogoy-Khabsagay) muestran escenas con personajes teriomórficos (transfromados en animales) con forma de ave, en vuelo ascendente. En la paleta Ostrich de la época Naqada II (Egipto, 3500 a.C.) se representa a un «hombre pájaro» con los brazos en alto que sigue a tres avestruces. El *ba*, concepto egipcio para designar el principio motor (el alma), era representado como un pájaro con cabeza humana (es una figura idéntica a la representada en los templos javaneses de Borobudur y Prambanan). Thot y Horus son algunos de los dioses egipcios asociados a pájaros: al ibis y al halcón respectivamente. Apkallu es el dios protector asirio, mientras que Enlil (el dios del Cielo) y Pazuzu (un monstruo, o demonio) son representados igualmente como figuras antropomórficas con cabeza de pájaro.

Ishtar, la Reina del Cielo, y cortesana de los dioses babilónicos, aparece representada con alas y pies de ave, y flanqueadas por búhos. Como hemos apuntado anteriormente, la representación del hombre o mujer pájaro es universal. Podemos observar en la iconografía

sagrada, en museos y templos de todo el mundo, a deidades o espíritus con alas, o transformados en pájaro: en un recipiente etrusco con forma de diosa alada; en un espejo etrusco con un grabado de una diosa alada flanqueada por serpientes; en un bronce antiguo de los Urales, en el que aparece un pájaro con las alas extendidas y un rostro humano en el pecho; en una lápida escocesa con un grabado de dos hombres-pájaro unidos por el pico, sosteniendo una cabeza humana (*Museum of Scotland*, Edimburgo); en una figura de terracota antropomórfica con cabeza de ave de la cultura Duvobak de Serbia; en figuras de terracota de diosas pájaro de Mohenjo Daro de la India; en una estatua del animal mitológico hindú –con dos cabezas– de nombre Gandaberunda; en una escultura y medallón de Bactria Margiana (Afganistán); en la representación del dios pájaro Garuda en templos hindús e indonesios; o en la estela 5 de Izapa (Chiapas, México), con la figura de un hombre pájaro que se dirige al Árbol del Mundo.

En África las máscaras de ave son características de los sistemas simbólicos o rituales. Los noks nigerianos representaban al humano-pájaro en forma de estatuilla. Son numerosos los pueblos de América (mayas, aztecas, olmecas, taínos, mochicas, taironas, cahokias, haidas, inuits, nakoaktoks, qagyuhls, zuníes, cowichans, etc.) que representan de una forma u otra al «hombre-pájaro». En Papúa Nueva Guinea existen *totems* con la figura de un hombre transformado en pájaro. En la isla de Pascua el *tangata manu* o *makemake* es la deidad polinésica que adopta este símbolo o emblema universal.

La metamorfosis en pájaro y el poder mágico de volar son motivos que aparecen en todas las creencias chamánicas, y han sido recogidos en numerosos episodios del *corpus* mitológico universal. Entre los mochicas, las imágenes de aves, como el águila o el búho, simbolizan a antiguos antepasados míticos que cumplieron el rol de seres divinos. El Códice Florentino maya cuenta que el hombre-búho representa al chamán malvado que se ha transmutado en pájaro (de la Garza, 2012). En Mesopotamia se representa a los muertos con forma de aves (Chevalier, 1986). En los *Textos de los Sarcófagos* y en el *Libro de los Muertos egipcio* se pueden leer encantamientos para que el alma del difunto se transforme en una criatura alada.

Los pájaros atesoran el poder –simbólico– de la ascensión al reino superior (el Cielo). Algunos mitos siberianos cuentan que el chamán «vuela sobre su tambor» (Holmberg, 1964). Los hechiceros de Malekula pueden transformarse en halcones para asemejarse a los espíritus. El chamán húngaro podía posarse en ramas consideradas débiles para los pájaros (Eliade, 2001a). Entre los pueblos siberianos antiguos el águila ostenta el atributo de «el primer chamán», y es elogiada por su poder chamánico. Los inuits dicen: «Los chamanes vuelan como los pájaros, separando y agitando los brazos como el ave sus alas», y también «algunos chamanes han ido a la Luna, otros han dado la vuelta a la Tierra volando» (Eliade, 2001a). El espíritu auxiliar zoomorfo del chamán (asimilable al *avatar* hindú) es llamado *nagual* en Centroamérica o *Bush-soul* en África; actúa como protector en las sesiones chamánicas (Eliade, 2001a).

El «lenguaje de los pájaros» es la lengua primordial que permite entenderse con los animales. En el *Diccionario de símbolos*, Jean Chevalier asegura que es análoga a la lengua siríaca, y que se aprende retornando a la situación edénica, en la que se hablaba la lengua celestial (de los ángeles). Añade que dicha lengua ancestral «no puede percibirse más que alcanzando ciertos estados espirituales». Según el sufismo y el Corán, el «lenguaje de los pájaros» es el lenguaje de los ángeles y del conocimiento espiritual, y está relacionado con las almas. Para Mircea Eliade, la palabra perdida, o el lenguaje paradisiaco de los pájaros, «equivale, en cualquier parte del mundo, a conocer los secretos de la Naturaleza y, por tanto, a poder profetizar. El lenguaje de los pájaros se aprende por lo común comiendo carne de serpiente o de otro animal tenido como mágico». El «canto de los pájaros» se recita cuando el chamán toca el tambor para alzarse en vuelo, al alcanzar un «segundo estado» que le permitirá «comunicarse con el Más Allá y con los Cielos». No se trata de una posesión, sino de

una transformación mágica en pájaro para «circular libremente entre las tres zonas cósmicas: Infierno, Tierra y Cielo» (Eliade, 2001a).

El ascenso mediante el vuelo mágico también ocupa un lugar destacado en las técnicas místicas y en las creencias de la India. Los ocho sabios, o *rishis*, vuelan hacia el misterioso país y residencia de los dioses, Çveta-dvipa (cuya traducción literal en sánscrito es «isla blanca», denominación idéntica a la de la tierra original azteca, Aztlan, o a la de la griega Leuké). Mircea Eliade relaciona la «isla blanca divina» con el ascenso al Cielo del *rishi*, al sostener que «en el Mahabharata el sabio Narada subió a los cielos y alcanzó la cima del Monte Meru (el Centro del Mundo); desde allá arriba vio, muy lejos, en el Océano de Leche, a Çveta-dvipa» (*Mahabharata,* XII, 335, 2 *ss.*).

En el siguiente párrafo de Mircea Eliade (2001a, páginas 94-95), éste sintetiza la idea que relaciona el Paraíso con la ancestral habilidad de transformación en animal y de comunicación con los animales: «En muchas tradiciones, la amistad con los animales y la comprensión de su lengua constituyen síndromes paradisíacos. En el principio, o sea, en los tiempos míticos, el hombre vivía en paz con los animales y entendía su lengua. Sólo después de una catástrofe primordial, comparable a la "caída" de la tradición bíblica, el hombre se volvió en lo que es hoy: mortal, sexuado, obligado a trabajar para alimentarse, y en conflicto con los animales. Al prepararse al éxtasis, y durante este éxtasis, el chamán suprime la condición humana actual y reencuentra, provisionalmente, la situación inicial. La amistad con los animales, el conocimiento de su lengua, la transformación en animal, son otros tantos signos de que el chamán ha reintegrado la situación "paradisíaca" perdida en el albor de los tiempos».

Tal y como se ha comprobado, la transformación en pájaro es una experiencia habitual en los rituales chamanísticos, así como un motivo común en relatos mitológicos recopilados en todo el mundo. Un ejemplo de la combinación de estas dos ideas lo podemos encontrar en la mitología nórdica. El *seidr* de los mitos nórdicos equivale a la magia antigua, vinculada al éxtasis y al chamanismo. Mircea Eliade tiene motivos para asignar al dios nórdico Odín atributos del chamán. Por un lado, nos recuerda las palabras de Snorri Sturluson (s. XII-XIII, autor de la *Edda Prosaica*), cuando se refiere a la transformación de Odín en ave: «Se convierte en pájaro o en animal salvaje, en pez o en dragón, y viaja en un abrir y cerrar de ojos por lejanos países». Por otro lado, Odín poseía tres aves (dos cuervos y un águila), y «de vez en cuando adoptaba la forma de un águila, al igual que otros dioses y gigantes». Los gigantes nórdicos también podían cambiar de forma: uno de ellos (Thiazi) se transformó en águila con la intención de robar la comida a los dioses (las manzanas de Iduna). El traje de plumas de Freya, diosa principal del panteón nórdico, permitía emprender el vuelo allá donde deseara (el dios Loki lo empleó para resolver algunos problemas).

A continuación, se detallan algunos de los múltiples ejemplos de personajes con forma de pájaro del *corpus* mitológico, y su relación con el alma (o sombra). Por ejemplo, Khubilgan es el nombre que recibe el alma (con forma de pájaro) entre los buriatos, siendo protector de los chamanes. Se dice que cuando el alma-pájaro buriato, Utkha, deja embarazada a una mujer, el bebé se convertirá en un chamán, o en fundador de un clan. Entre los eslavos, las almas de las personas dormidas adquieren la forma de pájaros blancos. Entre los chamanes lapones, el espíritu tutelar o auxiliar encarnado en el pájaro los acompaña en el vuelo extático. Entre los lapones de Noruega, el pájaro-alma adquiere el nombre de *Suoje-lodde* (Suoje-pájaro); *Suoje* representa el genio tutelar del chamán, si bien significa literalmente «sombra». Entre los antiguos sumerios, el alma adopta la forma de pájaro en el submundo; también aquí, el águila (que ejerce como *psicopompo*) trae el alma de los recién nacidos al mundo, y se lleva la de los muertos.

Es necesario poner de relieve el nexo entre dos conceptos chamánicos esenciales: el *Axis Mundi* y el pájaro, tal como son descritos en la mitología budista e hindú. Garuda, el dios águila, es el transporte de los dioses. En Tíbet, el águila del chamán, que le ayuda a ascender a su nido del Árbol del Mundo, ha sido identificada con esta deidad alada hindú. La mitología

griega recoge ideas semejantes: Zeus, transformado en águila, se llevó a Gamínedes al Olimpo para que desempeñara el rol de copero divino. El dios griego del sueño, Hypnos, vive en el inframundo durante el día y a veces se le considera un pájaro nocturno.

El *folklore* siberiano es rico en los mitemas árbol y pájaro. Los mitemas de ascensión y del alma-pájaro, combinados con el *Axis Mundi*, son constantes tanto en las creencias chamánicas como en su *corpus* mitológico. Por ejemplo: los chamanes siberianos escoltan las almas de los muertos hasta el Árbol del Mundo, donde éstas continúan su vida en la forma de un pequeño pájaro. Entre los votiacos de Siberia, las almas adoptan la forma de una mariposa gris (o de un murciélago, durante el sueño). Entre los vogules, las almas adquieren la forma de un pájaro. Entre los samoyedos, el *Thunderer* (el tronador) es visto como un gran pájaro, en cuya compañía viaja el alma del chamán. Los yakutos creen que el alma de un niño va hacia su madre en la forma de un pájaro; también en este pueblo, se colocan pájaros encima del tronco del árbol, que representa (con sus ramas) los niveles del Cielo. El chamán, con ayuda de los pájaros de la copa, vuela hacia Dios. En Siberia, como en Norteamérica, existe la figura del *Thunderbird* (el «pájaro de trueno»). El pájaro que porta el alma del chamán mientras viaja por el mundo se llama *bucu*.

En otras culturas del orbe también existe una relación directa entre el chamán y el pájaro. En Samoa, una paloma con nueve cabezas representa a un chamán, que tiene acceso a los nueve cielos de su mitología (éste actúa como un *medium*). En México, el *nagual* es un pájaro asociado al alma de una persona, que vive y muere al mismo tiempo que ella. En algunos estados del Sur de Norteamérica, el *jay* es un pájaro que ejerce de mensajero del Diablo; algunos «hombres-medicina» pueden adoptar su forma.

El *ba,* componente del alma egipcia que podía desprenderse del cuerpo, se representa en ambientes funerarios como un halcón con cabeza humana, y se creía que era inmortal. Bennu (el Fénix egipcio, considerado el primer ser creado) es símbolo de la resurrección y del ciclo solar. Se lo representa —junto al árbol sagrado de Heliópolis— como una garza real, considerada un ave sagrada en Egipto. Al hieroglifo del paraíso tolteca, Aztlan, se lo relaciona con la garza real blanca. Entre los yekuanas, pueblo de la familia Caribe, Ashisha (la garza blanca) tiene un significado especial, pues remite a la ingesta de alucinógenos.

Cuando hablé del elixir (véase más arriba) se hizo patente la estrecha relación entre los enteógenos y la inmortalidad mítica. En algunos *corpus* míticos se repite la relación entre la grulla sagrada, el vuelo místico y la vida eterna. Por ejemplo, la grulla está asociada a la inmortalidad en algunas culturas de Oriente. En Japón, se cree que las grullas viven miles de años. En China, la grulla representa la montura de los Inmortales; la danza de la grulla otorga el poder de volar y de alcanzar la isla de los Inmortales. Para los germanos, la grulla era asimismo sagrada. Para los galos, la grulla era la mensajera de los dioses (Chevalier, 1986). El vuelo de los pájaros no tiene solamente un sentido ascendente, como el de los ángeles; las aves también tienen la capacidad de volar en sentido descendente, hacia el inframundo.

BAJADA A LOS INFIERNOS

El episodio mítico del héroe (o deidad) que desciende a las profundidades del inframundo (la llamada *katabasis*) está extendido por todo el planeta. Algunas tribus y culturas arcaicas han concebido un mundo incorpóreo debajo de la Tierra, dividido en nueve capas (o en nueve fases de descenso; en algunos casos, regado por nueve ríos). Es importante resaltar que la creencia de un Cielo dividido en nueve capas forma parte tanto de la mitología de los pueblos chamánicos como de diversas civilizaciones a lo largo y ancho del planeta: aparece en diversos mitos europeos (nórdicos y griegos), americanos (indígenas norteamericanos, aztecas y mayas), asiáticos (en China, entre los manchúes, y en algunos pueblos chamánicos siberianos, como los chukchis y los tártaros), así como en Oceanía (polinesios y pueblos de Nias, en Indonesia).

El pueblo turco-siberiano de los jakasios creen en un Universo dividido en tres regiones: un Cielo gobernado por nueve dioses; un Reino Medio, en el que habitan los humanos, los animales, las plantas, los espíritus y el jefe de todos los chamanes (Adam Khan); y el Infierno, compuesto por nueve niveles (Tamy Khan es el más bajo de todos). En este reino subterráneo residen los dioses creadores de los chamanes y de las enfermedades, los Erliks. Los chamanes más poderosos (*pudgurs*) visten trajes especiales y poseen nueve tambores, así como muchos espíritus protectores. Dirigen las ceremonias fúnebres o los rituales de sacrificio, y adivinan el futuro (Namba Walter y Neumann Fridman, 2004).

Un poema tártaro relatado por Sir James George Frazer, en *La Rama Dorada*, describe la encarnizada y prolongada lucha entre el héroe Kartaga y la Mujer Cisne. Para alcanzar el alma de la Mujer Cisne hay que descender bajo tierra, donde fluyen nueve mares: «En la boca de los nueve mares se yergue una roca de cobre; emerge de la superficie de la tierra y se eleva entre el Cielo y la Tierra. Al pie de esta roca cobriza hay un arcón negro; en el arcón negro hay una arqueta dorada», y dentro de la arqueta dorada hay siete pequeños pájaros, que poseen el alma de la Mujer Cisne. Dante Alighieri recoge el testigo del mítico número nueve, divisor del mundo de ultratumba. En la *Divina Comedia*, Dante, protagonista y narrador, se pierde en la selva; posteriormente tres bestias le atacan. Virgilio se anticipa y lo rescata. Seguidamente, emprenden juntos el descenso por los nueve círculos concéntricos del inframundo, donde moran las almas de los pecadores.

La importancia del número nueve en los mitos aparece también en la mitología nórdica. Odín cabalga por Yggdrassil (el Árbol del Mundo nórdico) hacia los nueve mundos; y nueve son las noches en las que Odín quedó suspendido de una rama del árbol Yggdrassil antes de revelársele el secreto de las *runas* (símbolos adivinatorios).

Los relatos del viaje al mundo subterráneo se encuentran presentes asimismo en las historias narradas por los chamanes, al referirse a la región mística donde residen sus antepasados (la estancia de los muertos). Los motivos que impulsan al chamán a emprender un viaje extático al Mundo Subterráneo de los Muertos, según Mircea Eliade (2001a, p. 116), son los siguientes: «1) Sacrificios que hay que llevar a los antepasados y a los muertos de las regiones inferiores; 2) búsqueda y restitución del alma del enfermo; 3) acompañamiento de los difuntos que no quieren abandonar este mundo y su devolución al país de las sombras». El chamán, para traspasar el umbral hacia el Más Allá, tendrá que emplear alguna de las técnicas arcaicas del éxtasis (una de las más habituales es someterse a repetitivos sonidos de tambores, combinados con danzas y cantos). Al alcanzar dicho estado, una vez en el inframundo, se verá obligado a transitar por caminos intrincados y llenos de peligros, que deberá eludir. Este tipo de prácticas es habitual entre las comunidades chamánicas cuando se realizan los rituales de iniciación, de adivinación y de recuperación del alma de un paciente.

El ritual de iniciación del chamán es un viaje destinado a profundizar y penetrar en las entrañas de la Madre Tierra, que se equipara a un *regressus ad uterum.* Éste le ha de conducir, si todo va bien, a la vida eterna. Para llegar a su destino, el héroe deberá vencer sus miedos en la odisea que ha de recorrer, plagada de mortíferas pruebas que encontrará a su paso. Será conducido por un guía experto durante el recorrido laberíntico, tanto de ida hacia el inframundo, como de regreso al mundo ordinario. Acompañado por la música, los cantos y la antigua «danza que detiene el tiempo» (danza extática), procurará eludir los ataques de los espíritus hostiles, y evitar el rumbo que le conduciría a su propia muerte. Si escapa con éxito del desafío y logra alcanzar el tesoro (mitificado en la idea del elixir de la inmortalidad), sus límites corporales se difuminarán. Entonces, al sentir el desvanecimiento de su propio ego, tras vencer a la muerte, adquirirá un cuerpo espiritual. Al recobrar la vida (en el mundo exterior) adquirirá nuevas habilidades que lo convertirán en un chamán plenamente reconocido por su comunidad.

Generalmente, los caminos de descenso al inframundo, tanto en los mitos como en las descripciones que el chamán revela sobre sus experiencias del viaje subterráneo, se encuentran repletos de obstáculos difíciles de superar. Los peligros que el chamán puede

encontrar a su paso son variados: bosques en llamas, vientos helados, monstruos hostiles, ríos turbulentos o sangrientos, y todo tipo de trampas mortales. Tanto los iniciados aborígenes australianos como los yakutos siberianos, narran sus experiencias extáticas describiendo un viaje que empieza en el momento de ser devorados por una serpiente. Así, los chamanes yakutos explican que su alma es tragada por una serpiente monstruosa, y que una vez en su interior, aquélla debe recorrer velozmente sus entrañas, esquivando las púas gigantes de los intestinos, hasta salir por la cola (Holmberg, 1964, p. 486).

En el siguiente mito, asimismo de los yakutos siberianos, Mircea Eliade describe la correspondencia del viaje del alma del chamán al reino subterráneo de los muertos, con la experiencia trascendental del iniciado a chamán: «El Ave-de-Presa-Madre lleva el alma al Mundo Inferior y la deja madurar en una rama de pino. El alma alcanza la madurez a lo largo del tiempo expandido que puede ocurrir en situaciones no ordinarias de la realidad. La Madre Ave de Presa regresa para traer el alma madura a la tierra, corta el cuerpo del alma en pedazos, y alimenta con las piezas a los diferentes espíritus de la enfermedad y la muerte. De esta manera, el futuro chamán gana el poder de curar la enfermedad que corresponde a cada parte consumida de su cuerpo. Una vez que se completa la ingesta, el Ave-de-Presa-Madre completa el alma, reconectando todos los huesos y partes del cuerpo. El novicio se despierta del estado de coma transformado en el núcleo existencial de su ser». El citado autor, en la misma obra, resume en pocas líneas algunos de los «síntomas» y «retribuciones» principales que se manifiestan cuando el iniciado transita por el inframundo en estado de trance: «Interculturalmente, temas similares aparecen en las aventuras experimentadas por el novato en el estado de trance inducido por la enfermedad iniciática. Estos temas incluyen: desmembramiento del cuerpo, renovación de los órganos internos y las vísceras, inserción de objetos mágicos en los órganos internos, viajar al Mundo Superior o al Mundo Inferior para comunicarse con espíritus ayudantes, descender al Mundo Inferior para comunicarse con las almas de los chamanes muertos, y revelaciones de curas y otros secretos de la profesión». Mircea Eliade advierte de los peligros subyacentes en el viaje de descenso, al indicar que en la antigüedad «los viajes al Bajo Mundo eran comunes, aunque llenos de riesgos y peligros. Se cree que los chamanes de esa época fueron más poderosos que sus contrapartes contemporáneos. Hoy en día el ritual no es común; pocos chamanes tienen el poder de enfrentarse a los peligros encontrados en un descenso al Mundo Inferior.»

Las experiencias espirituales sobre el viaje extático a las regiones inferiores, recogidas en los trabajos de investigación realizados por numerosos antropólogos, describen las hazañas, no exentas de riesgos y peligros, que el iniciado a chamán debe recorrer. En este estado disociado de consciencia, es común la experimentación de varios sucesos comunes o ritos de paso, como son el encuentro con espíritus que le obstaculizarán su avance con intención de devorar su alma, la percepción extrasensorial de su propia muerte (autoobservación del esqueleto, decapitación y desmembramiento del cuerpo), etc. Si el héroe consigue vencer todas las vicisitudes que se le presentan a su paso, sus órganos se renovarán, transformándose. Al regenerar su vida de esta manera, ello le otorgará la credencial para entrar libremente a una zona restringida para el resto de los mortales.

Las aventuras y desventuras registradas en estos viajes, con el empleo de las técnicas arcaicas del éxtasis, han enriquecido la literatura oral popular, al transformar dichas experiencias extáticas en mitos auténticos y originales. Los estados modificados de consciencia integran al practicante en mundos latentes, en una realidad no ordinaria, constituida por una estructura mitémica (o mitologémica), que se ha ido desvelando mediante el análisis y la comparación sistemática y profunda de las mitologías de todo el mundo. Los mitos que se muestran a continuación nos acercan a la idea de que la versión primigenia del mito pudo surgir como consecuencia de las experiencias vividas en estados expandidos de consciencia por parte del chamán.

En el poema épico estonio, el gigante Kalevipoeg cae en un sueño profundo de siete semanas (éxtasis). Recibe mensajes de los pájaros, aprende palabras para encantar

serpientes (lenguaje de los animales), desciende al submundo y allí encuentra a la «Doncella del Infierno», que le regala el «sombrero de uñas», el cual le permite trasladarse a cualquier lugar y transformarse (convirtiéndose en un «shape-changer»). Además, le desvela los misterios del Infierno y le enseña trucos para obtener poderes sobrenaturales. El episodio de la bajada al Mundo Subterráneo finaliza cuando rescata a las doncellas que tenía cautivas el Señor del Inframundo; entonces emprende la fundación de nuevas ciudades.

Llegados a este punto, es conveniente repasar algunos episodios míticos del descenso al inframundo. Varios mitos griegos describen, en distintos pasajes, la visita mística al Mundo Subterráneo. Entre los ejemplos disponibles, destaca el relato del duodécimo trabajo de Hércules, en el que el héroe desciende al Tártaro para capturar a Cerbero, el perro monstruoso con cola de dragón y tres cabezas, de cuyo dorso rebosan testas de serpiente y que ejerce como vigilante de la entrada y salida del Infierno (Apolodoro. *Biblioteca mitológica*, 2.5.12). Otro relato conocido de «bajada al submundo» es el mito de Perséfone. Hades (el dios de los muertos) se enamora de ella y la rapta. Enterada del secuestro, Deméter, su madre, se propone rescatarla. Pero mientras tanto, su hija (Perséfone) ha ingerido un grano de la comida prohibida (la granada) y no puede abandonar el submundo. Sin embargo, la historia acaba bien: Hades la convierte en su esposa, y por lo tanto, en la Diosa del Inframundo. Es oportuno señalar también que durante el viaje de Deméter para rescatar el alma de su hija, se desvelarán los ritos de iniciación de los Misterios de Eleusis. Otro de los mitos griegos más célebres de descenso al Infierno es el de Orfeo, el místico poeta y cantante griego. El propósito de Orfeo es rescatar a su amada Eurídice, fallecida por la mordedura de una serpiente. El viaje se inicia en la entrada del Tártaro y continúa tras cruzar la laguna Estigia con la barca de los muertos, con la compañía de Caronte, el *psicopompo* de la Grecia clásica. Siguiendo con los mitos griegos, en uno de los viajes de Ulises narrados en la *Odisea*, éste realiza un ritual de libación alrededor de un hoyo cavado por él mismo, en el que sacrifica una vaca y un carnero. Su intención es bajar al submundo para encontrar el alma del adivino ciego Tiresias (que le desvelará el futuro).

No es pertinente recargar este apartado con mitos universales de descenso al inframundo, liderados o bien por un héroe con capacidades sobrehumanas o por una deidad. Sin embargo, considero adecuado destacar algunos de ellos: Hermod cabalgó con el caballo de su padre Odín nueve días y nueve noches hacia el submundo en busca del alma de su hermano Balder, fallecido por una argucia de Loki (nórdico). El héroe Cuchulainn supera una serie de pruebas, cruza un puente y rescata una princesa capturada en el inframundo (celta). Anat rescata a su consorte Adad del submundo; Astarté baja para rescatar a su esposo Baal (Siria y Canaan). Gilgamesh desciende en busca de las hierbas de la inmortalidad, y Enki rescata a Inanna (sumerios). Ishtar revive a su esposo, que se encontraba en el inframundo (Babilonia). Para profundizar un poco más en este episodio universal, se sugiere la lectura de los mitos de descenso al submundo en los que son protagonistas Izanagi y Okuninushi (Japón), Mu-monto (buriato), Kubaiko (tártaro), Widjingara (australiano), Maui (maorí), Hiiaka (hawaiano), Eneene (Mangaia, Islas Cook), Isis y Nephtis (egipcio), Obatala (yoruba), Mwindo (nyanga, Zaire), Sudika-mbambi (kimbundu, Angola), Kwasi Benefo (ashanti, Ghana), Uncama (zulú), Sayadio (iroqués), Quetzacoatl, Hunapú y Xbalanqué (aztecas y mayas), Ariconte y Tamendonare (tupí), etc.

El *Libro de los Muertos* egipcio (llamado originalmente *El Libro de la salida al día*, o *El libro del eterno despertar*) es una recopilación de textos religiosos y funerarios, inscritos en sepulcros o paredes de los hipogeos egipcios, en los que se describe una serie de invocaciones y encantamientos mágicos para superar el pesaje del corazón (alma del difunto), recorrer la Duat del inframundo, y vivir eternamente en el Más Allá. Los principales propósitos del viaje por el submundo son: obtener conocimiento de los dioses, y guiar y proteger al fallecido de los ataques de los demonios u otros espíritus malévolos. Entre las dificultades que deberá vencer en su travesía mística, el alma del viajero se encontrará una serie de puertas

que deberá traspasar, custodiadas por entidades sobrenaturales, monstruosas y hostiles, que intentarán impedirle el paso. Otra de las pruebas que deberá superar el alma del difunto será escapar de las llamas del Lago de las Dos Llamas. Los jeroglíficos empleados en estos textos son inusuales, ya que tanto animales como figuras humanas se muestran insistentemente con mutilaciones (Taylor, 2010). Siguiendo la misma línea, el *Bardo Thodol*, o *Libro de los muertos tibetano*, consiste en una serie de plegarias para enseñar el camino al alma del fallecido, y protegerla en el tránsito hacia el estado intermedio (basado en el despertar de la consciencia justo antes de morir, para así alcanzar la liberación y renacer en el «Otro-mundo»). En la teología cristiana, Jesús desciende al inframundo (*ad Inferos*) en el tiempo intermedio que transcurre entre su crucifixión y su resurrección. En Apocalipsis 1, 18 el apóstol Juan oye la voz de Jesucristo, que dice: «Yo soy el primero y el último, el viviente, que fui muerto y ahora vivo por los siglos de los siglos, y tengo las llaves de la muerte y del Infierno».

El esquema argumental del descenso del héroe al inframundo, en la Mitología Universal, se ajusta a las experiencias del chamán en los rituales de iniciación chamánicos: ataques de espíritus y demonios, pruebas complicadas y peligrosas, descuartizamiento y decapitación, regeneración de las partes del cuerpo, resurrección y adquisición de superpoderes. Otro ejemplo de este constructo lo obtenemos en el Kalevala finlandés: el chamán Lemminkainen muere por el ataque de una serpiente; el señor del submundo lo descuartiza; finalmente, la madre del héroe, por medio de un ritual mágico, reúne todos sus miembros y lo resucita con ayuda de la miel que otorga la vida. El mito egipcio del descuartizamiento de Osiris por parte de Seth sigue un guión similar: Isis, la esposa de Osiris, restaura su cuerpo, le insufla el aliento de vida con sus alas, y de la posterior unión con él, concibe a su hijo Horus.

Tal y como nos recuerda Mircea Eliade en un párrafo del libro *El chamanismo y las técnicas arcaicas del éxtasis*, referido a las creencias de los pueblos nativos de Norteamérica: «Se encuentran en estos movimientos religiosos norteamericanos rasgos específicos del chamanismo: técnicas del éxtasis, viaje místico al Cielo, descenso a los Infiernos, conversación con Dios, seres semi-divinos y las almas de los muertos, etc.» (p. 243). En el mito de la Diosa Maíz, del «clan» chamánico de los nativos arikaros, la diosa baja al Mundo Inferior, recoge las almas que habitan allí, y las lleva al Mundo Superior para iniciar una repoblación. Estos rasgos chamánicos, y muchos otros también, se encuentran en otras mitologías, hecho que me anima a deducir que los mitos universales están impregnados de creencias relacionadas con el chamanismo.

Encontramos un ejemplo claro de influencia chamánica en un mito clásico (centroamericano) en el relato de los divinos gemelos Hunahpú y Xbalanqué. En el Popol Vuh, libro tradicional de los mayas quiché, aparecen elementos de influencia chamánica en el episodio en el que estos gemelos divinos bajan al reino sombrío (o Xibalbá) para vengar la muerte de su padre y de su tío (también gemelos, muy sabios, adivinos e instructores de las artes). Padre y tío murieron en manos de los Señores del Mundo Inferior, cuya ocupación en Xibalbá era generar enfermedades, accidentes y la muerte repentina (según el chamanismo, los espíritus y demonios del Mundo Inferior provocan la enfermedad y la muerte). Los Señores del Inframundo enviaron a sus mensajeros, los búhos (espíritus), para retar a una partida del juego de pelota a los gemelos divinos. Por el camino fueron sorteando diversas pruebas llenas de peligro: lograron sobrevivir en la casa oscura, en la de las navajas, en la del frío, en la de los tigres, y en la del fuego (los chamanes han demostrado resistir temperaturas extremas y son sometidos a pruebas terroríficas en su iniciación); pero en la de los murciélagos, el dios murciélago Camazotz decapitó a Hunahpú. Su hermano Xbalanqué pidió ayuda a los animales (conocimiento del lenguaje de los pájaros) y a los dioses del Cielo (invocación chamánica para contactar con los dioses) para recomponer la cabeza de su hermano gemelo (curación chamánica). Después, en una artimaña empleada en una partida de juego de pelota, logró resucitar a su hermano Hunahpú. Más adelante, los Señores del Xibalbá lograron quemar a los gemelos y molieron sus huesos, que fueron lanzados al río (muerte y resurrección del iniciado). De las aguas, los mellizos renacieron transformados en hombres-pez (resurrección iniciática y

capacidad de metamorfosis). De vuelta a la tierra, disfrazados de mendigos huérfanos, y tras unos bailes de imitación de animales (danza realizada por el chamán para entrar en trance), según cuenta el Popol Vuh «obraban muchos prodigios» (poderes sobrenaturales adquiridos). Quemaron casas y las restauraron con su magia; «se despedazaban a sí mismos» y «al instante lo resucitaba el otro» (el desmembramiento del alma es un elemento común en las ceremonias de iniciación chamánica).

Cuando las noticias llegaron a oídos de los Señores de Xibalbá, convocaron a los dos hermanos (disfrazados de indigentes) para presenciar el espectáculo en directo. En presencia de los Señores del Inframundo, repitieron el ceremonial: Xbalanqué sacrificó a Hunahpú, descuartizándolo y devolviéndole a la vida de nuevo. Los dioses rieron y pidieron que hicieran con ellos lo mismo. Pero los taimados hermanos los engañaron: los despedazaron y no los resucitaron, con lo que los dioses del submundo acabaron muertos. En definitiva, derrotaron a los Señores de Xibalbá empleando su magia y la astucia. El relato acaba narrando que las dos cañas que plantaron en el centro de la cabaña antes de partir (símbolos del *Axis Mundi*), que indicarían si estaban muertos o vivos en el viaje al inframundo, a momentos se marchitaban y retoñaban. Finalmente, «subieron en medio de la luz y al instante se elevaron al Cielo. Uno acabó siendo el Sol y el otro la Luna».

El símbolo del *Axis Mundi*, materializado en las cañas plantadas en el centro de la casa de los gemelos de este relato maya, se repite de forma similar en otras culturas. Sobre esta extraña analogía, el filólogo alemán y fundador de la mitología comparada, F. Max Müller, en su libro *Mitología comparada*, nos expone algunos ejemplos reunidos por el eminente antropólogo E. B. Tylor. En Nueva Zelanda, los sacerdotes maoríes clavan postes que representan a los guerreros que han de partir a la guerra, de manera que si un poste cae por el viento, indicará que el guerrero ha sido derribado en la batalla. Esta coincidencia tan peculiar se repite en un cuento germánico de los hermanos Grimm (cuando «los niños de oro» parten de viaje para ver el mundo, dos lirios de oro actuarán como señal de su estado de salud), así como en un cuento ario de la India y en una costumbre de la Guyana en la que se plantan árboles como testigos para conocer el destino de los desposados (Müller, páginas 214-215).

Como ya se ha comprobado anteriormente, en los rituales de curación, el alma del chamán desciende al inframundo (lugar inaccesible para el cuerpo) para recuperar el alma perdida del paciente. También es frecuente, en los oráculos o rituales de adivinación, que el alma del chamán localice a los espíritus de los ancestros que residen en el Bajo Mundo para consultarles información sobre el pasado, el presente y el futuro. Las fases de recuperación del alma son tres. Se empieza con la fase de adivinación, en la que el chamán debe averiguar el aspecto del alma que ha dejado el cuerpo; por qué y dónde se encuentra ahora en el mundo espiritual. El chamán debe contactar con los espíritus que moran en el Mundo Inferior para que le asesoren sobre el mejor tratamiento para la curación del paciente. Después, los tambores, los cantos y los bailes toman protagonismo en la ceremonia: el chamán entra en trance. Cada paso en el viaje se acompaña de una narración, así como de los cantos de los espectadores, que ayudan a asentar el alma extraviada para devolverla en forma de pájaro al cuerpo del enfermo. La última fase de la ceremonia es el agradecimiento a los espíritus.

Mircea Eliade recalca en *El chamanismo y las técnicas arcaicas del éxtasis* que el chamán es el responsable de guiar el alma de los muertos al inframundo. La figura del *psicopompo*, guía de almas, forma parte del *corpus* mítico. Puede aparecer como un barquero, como una divinidad, o como un animal (el más recurrente es el perro). En la *Eneida*, la Sibila de Cumas guía a Eneas al inframundo para encontrar el alma de su padre fallecido y así recibir su consejo. El *psicopompo* griego, Caronte, es el personaje encargado de transportar en su barca las almas de los muertos para llegar a la otra orilla del río Aqueronte y Estigia, a cambio de una Rama Dorada. (En Indonesia la «barca de los muertos» es por excelencia el medio chamánico de viaje extático.) En la Grecia Antigua se introducía una moneda (óbolo) en la boca del difunto para pagar a Caronte.

En Grecia, los dioses gemelos, e hijos de la noche, Hypnos (el sueño) y Thanatos (la muerte), son los encargados de transferir las almas de los muertos al dios *psicopompo* griego (Hermes). El barquero *psicopompo* de los celtas es el mago, médico y «shape-changer» Manannan Mac Lir; algunos de sus epítetos son «Señor del Más Allá», e «Hijo del Océano». En algunos episodios de la mitología celta se narra cómo Manannan Mac Lir enseña varios hechizos a los druidas, se transforma en pájaro, y posee un bolso de piel de grulla mágico que contiene objetos con poderes sobrenaturales. (También tiene una capa y un casco de invisibilidad, un carro de caballos que cabalga por tierra y por mar, una espada que penetra cualquier armadura, cerdos que resucitan tras ser consumidos, un barco que no necesita velas ni remos para navegar, etc.)

Algunas tribus de Papúa Nueva Guinea creen que un espíritu vigilante cobra tributo a las almas para embarcarse y cruzar el río que los conducirá al descanso final. De la misma forma, en Micronesia, en la isla de Yape, ofrecen al muerto una moneda para su viaje al «Otro-mundo». En las islas Fiji, las almas de los jefes indígenas han de atravesar un río (en una barca) para alcanzar su destino último. Es el «barco de los muertos».

Otra desconcertante coincidencia es el protagonismo universal del perro como guía de almas. El perro infernal, como guardián del inframundo, ha jugado una importancia capital en las creencias, tanto de culturas ágrafas y chamánicas, como en las grandes civilizaciones. Los emperadores chinos de la dinastía Shang se enterraban con sus perros guardianes, costumbre que en la dinastía Han se sustituyó por estatuillas de perros. Esta práctica todavía perdura en el norte de China, evidenciando que la creencia que sostiene que los perros actúan como *psicopompos* a través del submundo es universal, tanto geográfica como temporalmente.

El perro Fu (también representado como león), de la tradición china y budista, ocupa el papel de vigilante y protector de las entradas de los espacios sagrados. Según el chamanismo inuit y coriaco, los perros vigilan la entrada de la tierra del Mar Inferior. Erkilek es el dios de la caza inuit, descrito como un hombre con cabeza de perro (cinocéfalo). El perro de Erlik Khan, el dios siberiano del inframundo, es el portador de las almas de los muertos (los chamanes de Altai han de negociar con este dios para rescatar su alma enferma, y así curar a sus pacientes). La puerta del Reino de las Sombras del pueblo siberiano de los yukaguiros está custodiada por un perro que ladra incesantemente.

En Wadi Tekniwen (Libia sahariana) se han hallado petroglifos de varias figuras cinocéfalas (es decir, con cabeza canina y cuerpo humano), equipadas con unos objetos parecidos a unas baquetas o maracas, quizás aludiendo a la función chamánica de *psicopompo* en un ritual fúnebre. Desde época temprana, el rey del inframundo del Alto Egipto se corresponde con el dios funerario con forma de hombre-perro Khenti-Amentiu, llamado también «el más importante de los occidentales». Este epíteto sugiere una analogía de tipo solar, aludiendo al descenso del Sol en su camino hacia Occidente (al Amenti, donde moran las almas de los difuntos). Anubis, una de las divinidades más antiguas del panteón egipcio, es al mismo tiempo *psicopompo* y dios del inframundo. Es representado como una figura híbrida de humano con cabeza de perro negro (o chacal). Entre otras funciones, se encarga de pesar las almas de los muertos (posteriormente fue reemplazado por Osiris).

Los romanos rendían culto a Hermanubis-Abraxas como *psicopompo*, representado con cabeza de perro y piernas de serpiente, el cual sujetaba en sus manos varias amapolas, un caduceo y una escuadra. El dios de la magia y del inframundo eslavo, Veles, que vivía en las raíces del Árbol del Mundo, era representado también con cabeza de perro. Chinvat, el puente que separa el mundo de los vivos del de los muertos, en las tradiciones zoroastristas, está custodiado por dos canes con cuatro ojos. En el Mahabharata, el perro es el animal que acompaña a los dioses al «Otro-mundo». En el Infierno budista, el perro ostenta el papel de verdugo, mientras que en la mitología hindú, los dos perros Sarameias (Sabala y Syama) del Dios de la Muerte (Yama) custodian su palacio del inframundo, y traen de vuelta las almas errantes para ser juzgadas. Los incas de la costa central peruana creen que las almas de los fallecidos han de recorrer la tierra de los muertos (Upaymarca), vigilada por una jauría de

perros negros. Xolotl es el dios azteca del relámpago y de la muerte (asociado a las enfermedades y malformaciones). Es un ser *teriomorfo*, con cabeza canina, que escolta el camino del Sol desde que sale hasta que se pone en el inframundo (fue asimismo el protector de Quetzacoatl en su viaje al mundo de los muertos, cuando recogió los huesos de los ancestros para crear nuevos humanos en el Quinto Sol).

Entre los mexicas, para llegar al Mundo de los Muertos (las nueve regiones de Mictlan), el alma deberá sortear una serie de peligros: el camino de la serpiente, el lugar del lagarto verde, los ocho desiertos y las ocho colinas, el lugar de los vientos que llevan cuchillas de obsidiana, y después de cuatro años de travesía, cruzar los nueve ríos de Mictlantecutli. Finalmente será guiada por el Perro Rojo, para entrar en el «Noveno Infierno», o Mictlan. En la mitología nórdica, Garm y Gurme son los perros guardianes de la diosa Hel, que protegen la entrada de la cueva Gnipa, la cual conduce a su oscuro reino subterráneo. También la mitología oceánica, en el Pacífico, está repleta de personajes con atributos de perro. Ku-ilio-loa es un personaje mítico tahitiano, medio hombre, medio perro, conocido por su gran crueldad y por la capacidad de cambiar a voluntad de tamaño. El *trickster* hawaiano Puapualenalena tiene la habilidad de transformarse en perro (es un «shape-changer»). Maui transforma a su cuñado en un perro; como castigo, sus padres lo expulsan del Cielo y lo envían al inframundo. Cheeroonar es un monstruo de la mitología australiana que se alimenta de humanos y tiene cuerpo de hombre y cabeza de perro. En Nueva Zelanda, este monstruo perruno vive en una cueva de la montaña; recibe el nombre de «Dog of Moko». En Nueva Bretaña, isla del Pacífico, Tulagola es el mítico perro inventor del tambor.

En Camerún y Biafra, el perro actúa como héroe cultural que roba el fuego y es el conductor de las almas. San Cristóbal fue representado como un *cinocéfalo* (con cabeza de perro) en el arte sacro de la Iglesia ortodoxa del Norte de África. Hesíodo llama a estos seres «semiperros». Claudio Eliano dice que habitan en la India. Ctesias añade que viven en cuevas y «comen la dulce fruta del árbol *siptachora*, del que se extrae el ámbar». Plinio el Viejo los describe como sumamente salvajes. Desde mi punto de vista, sería lícito pensar que estos personajes *cinocéfalos* tal vez se correspondan con las figuras de los antiguos chamanes, aquellos «salvajes» disfrazados con cabeza y piel de perro, los cuales vivirían en cuevas de Libia y de la India, y que tal vez comieran los dulces frutos de un árbol del que se extrae el ámbar.

(Se ha sugerido que el árbol *siptachora* podría ser la *jujuba*, especie domesticada en el Sudeste de Asia hacia el 9000 a.C. Su fruto y sus semillas, además de ser un alimento consumido en numerosos países, pueden fermentarse, obteniéndose un apreciado licor. Además, es ampliamente valorado por su uso terapéutico en la medicina tradicional. Aunque no existan pruebas que lo confirmen, se dispone de suficientes indicios para creer que podría tratarse de la comida sagrada de los dioses, descrita en el análisis del mitema *Elixir*, en esta misma sección.)

De la extensa tradición literaria analizada se comprueba que el papel de *psicopompo* es común en todos los continentes. Las almas de los inuits de Alaska emprenden un descenso tortuoso hacia el Adlivum, situado debajo de la tierra y de los mares. Las acompañan los dioses *psicopompos* Pingas y Angutas, los cuales las retienen allí durante un año, con el fin de purificarse. Posteriormente retomarán el viaje postrero hacia la Luna, donde disfrutarán de una vida de dicha eterna. Durante la penosa travesía, las almas resbalan durante días por un acantilado bañado en la sangre de los que descendieron anteriormente. En el estrecho de Torres, cierta tribu cree que el primer hombre (Turer) llevó las almas de los fallecidos de la isla Beg a la isla Boigu. Para los haitianos, Ghede es su Dios de la Muerte, que guía las almas de los muertos hacia su postrero hogar. Existe un ave en Japón, llamada Hototogisu, cuyo canto indica el camino hacia la morada de los muertos. En la mitología mapuche (en Chile) existen cuatro criaturas sobrenaturales (Trempulkalwe) que acompañan el alma del difunto al mundo de ultratumba. Uno de los *psicopompos* de los etruscos es el dios Charun, a quien se le representa rodeado de serpientes, con un martillo y la cara azulada. Las Valkirias, entre los

nórdicos, ayudan a Odín a reunir las almas de los fallecidos en combate. Una de las funciones de Pushan, el dios de los viajeros y del ganado hindú, es la de guiar las almas de los muertos hacia el descanso eterno.

Cabe destacar que además de la barca de los muertos, la escalera y el puente son dos de los medios simbólicos más frecuentes mediante el cual el chamán, las almas y los espíritus pueden moverse libremente por los tres mundos. De forma parecida al mito del puente Chinvat de los persas, las almas de los difuntos de los pigmeos semang de Malasia han de pasar por un débil puente de cuerdas (que está vigilado por un monstruo) para llegar a su destino; en este caso, una isla del mar occidental. En Malasia, el Dios de la Muerte es Mampes, que se encarga de acompañar a las almas de los muertos. En el recorrido éstas deben cruzar el puente Balan Bacham para llegar a Belet, su destino definitivo. Los dayaks de Borneo creen igualmente que las almas de los recién fallecidos han de vagar por la selva hasta pasar por un puente protegido por demonios. Los algonquinos de Norteamérica creen que las almas de los difuntos han de cruzar un río, pasando sobre un tronco de un árbol a modo de puente para llegar a Occidente. Max Müller (1988) señala una coincidencia más, relacionada con el puente-frontera de los mundos. Es-Sirat es el delgado y afilado puente mahometano que se prolonga por encima del Infierno. La idea de un puente similar se repite en la tradición judía, en Java, y en toda América. En Polinesia el puente se sustituye por canoas, empleadas por las almas para atravesar el «gran abismo», con el fin de alcanzar, así, la última morada.

Para finalizar este siniestro apartado, es oportuno retomar el hilo del relato inacabado en el que Ulises desciende al inframundo. Ulises, después de recibir el oráculo de Tiresias, se encuentra con el alma de su difunta madre, que le advierte entre lastimeros sollozos: «¡Hijo mío! ¿Cómo has bajado en vida a esta oscuridad tenebrosa? Difícil es que los vivientes puedan contemplar estos lugares, separados como están por grandes ríos, por impetuosas corrientes y, antes que todo, por el Océano, que no se puede atravesar a pie sino en una nave bien construida» (Homero. *Odisea*. Canto XI, Evocación de los muertos).

OCÉANO CREADOR

Mangaia es la isla más meridional del archipiélago de las Cook (Polinesia). Allí, sus habitantes creen que las almas de los fallecidos han de cruzar el Océano, hundiéndose con el Sol en la región oculta (occidental) del inframundo. Los polinesios ubican la residencia de las almas en el Sol poniente, lugar relacionado con la muerte. Un canto maorí refleja esta creencia fúnebre: «Espera un rato, ¡Oh Sol! Para que podamos descender juntos al abismo».

La creencia en un Infierno ubicado bajo el Océano o más allá del Océano es común en numerosos episodios mitológicos. Es el caso del relato narrado por Hesíodo, en el que Okeanos (Titán representado con cuernos y cola de serpiente), el hijo de Urano y Gaia, tiene un palacio situado hacia el Oeste. Este lugar fabuloso tiene nueve partes (que rodean la tierra) y un terrible río, el Estigia, el cual fluye por el subsuelo del Hades; por él navegan las almas de los fallecidos. Además del Hades griego, situado más allá del río Océano, existen otros mundos míticos de los muertos localizados en el abismo oceánico: El Nomelafken mapuche, llamado también el «mundo después», o «al otro lado del océano». El Infierno armenio se ubica en el horizonte marino donde se pone el Sol. En la mitología nórdica, Odín preside tanto el inframundo como el Océano. El mundo subterráneo de los muertos de los yakutos de Siberia es el Océano Primordial y la morada de Satán. La mitología de los samoyedos (Siberia) enumera seis regiones del inframundo situadas bajo las aguas oceánicas. Para los navajos de Norteamérica, el inframundo acuoso se corresponde con el destino de los muertos. El Kanehuna-moku (paraíso) hawaiano se encuentra debajo del Océano del Oeste. Los papúes de Nueva Guinea creen que el Hiyoya está situado debajo del mar, y es allí donde van las almas de los muertos. Los mitos de la isla de Nueva Guinea describen un mundo de los muertos que reposa bajo el Océano. El Abzu mesopotámico se identifica con el mar primitivo de aguas subterráneas que existe entre el inframundo y la Tierra. Este

mismo concepto aparece también en el mito de Gilgamesh, en el que se narra que éste se sumerge bajo las aguas del Océano del inframundo para encontrar la planta que otorga la eterna juventud. La Diosa del Inframundo y de la fertilidad de los igbos de Nigeria se llama Ala (literalmente «suelo»); está relacionada con la inmortalidad y el renacimiento, ya que se cree que recibe las almas de los antepasados en su útero sagrado (la serpiente pitón es su mensajera en la Tierra). El Nun egipcio («lo que no existe») se encuentra en lo más profundo del Océano, de donde surgió toda la vida, etc. En todos estos míticos y fúnebres mundos suboceánicos, las almas continúan la vida como lo hicieron en la Tierra.

En el mito del nacimiento del chamán Vainamoinen, extraído de la epopeya finlandesa del Kalevala, se cuenta que su madre flotó en el Océano durante 700 años, y que después, el dios de las aguas la dejó embarazada. Vainamonen permaneció tantos años en el útero materno que nació con avanzada edad. Entonces, un pájaro acuático puso un huevo en su rodilla y al caer, explotó y de él surgió el Cielo y la Tierra.

Mircea Eliade asegura que en el simbolismo del Océano Primordial, o de la noche cósmica, no hay especulación, sino captación directa del misterio que «permite al hombre conocer lo que existía antes de él y antes del mundo, cómo las cosas han adquirido la existencia y dónde se "encontraban" antes de que estuviesen allí» (Eliade, 2001b). El chamán, a través de la narración de los mitos cosmogónicos (origen del mundo), y de una técnica mágico-religiosa (extática), ejecuta rituales de iniciación basados en un simbólico viaje de regreso a los orígenes, por el que se ve a sí mismo transitando por senderos de absolutas tinieblas en un mundo caótico. Este mundo primigenio es equivalente al concepto mítico de la profundidad del Océano, envuelta en las aguas primordiales, consignado en el *corpus* mitológico; que según se sugiere a partir de la mitología comparada, se asimilaría al oscuro y acuoso útero materno.

HUEVO CÓSMICO

El símbolo del Huevo Cósmico identifica la potencia *per se* («lo que está por llegar»), la condición embrionaria, la unión de los extremos, el abismo del Océano... Los mitos de la Creación, según Mircea Eliade (1991, p. 7), «cuentan una historia sagrada» referida al «tiempo primordial, el tiempo fabuloso de los comienzos». En definitiva, «los mitos describen las diversas, y a veces dramáticas, irrupciones de lo sagrado (o de lo sobrenatural) en el Mundo». Los mitos de la Creación se pueden clasificar de acuerdo con el modelo originario elemental por el cual se genera el Universo. Entre estos elementos primigenios destacan los siguientes: el caos o la nada, un agujero en el suelo, el desmembramiento del cuerpo de un ser sobrenatural, la acción de buceo en las aguas primordiales, el huevo-cósmico, etc.

El concepto combinado «huevo-útero» es común en todo el mundo. Simboliza esencialmente la «resurrección» surgida de las aguas primordiales. Normalmente, el mito del Huevo Cósmico describe la creación del Universo surgido *ex nihilo* (desde la nada), o desde el Caos. La antigua creencia que concibe a los primeros humanos surgidos de un huevo es universal. Este relato de los orígenes humanos coincide, en esencia, con algunas versiones de la tradición chamánica. Generalmente, el iniciado a nuevo chamán surge de un Huevo Cósmico puesto por la Diosa Pájaro. Entre los yakutos de Siberia se cree que las almas de los chamanes nacen de un huevo puesto por el Ave-de-Presa-Madre en el Árbol del Mundo. Una vez incubado el huevo en el nido, eclosiona y de él nace el alma del nuevo chamán, que es instruido por una diablesa-chamana. Posteriormente tres diablos negros lo despedazan; cada trozo del cuerpo recobrado representa «la enfermedad que está llamado a curar» (Eason, 2007). El mito mongol cuenta que durante la iniciación del chamán, mientras está inducido por el trance, el Ave-de-Presa Madre (que eclosionó del Huevo Cósmico) y su hija limpian con el pico sus huesos para que pueda renacer. Las almas de los chamanes rusos de la etnia gilyak tienen forma de huevo y residen en la cabeza del Alma Principal (Czaplicka, 1914). La figura de

la Madre Tierra del pueblo samoyedo de la etnia enet tiene forma de huevo oscuro. Es evocador que entre los yakutos y evenkis, el tambor (que es el instrumento chamánico para acceder a estados de trance) siempre tenga forma de huevo y esté construido con piel de toro (Diószegi y Hoppál, 2002).

En la tradición chamánica de los yekuanas del Caribe, un mito narra cómo el héroe cultural del mundo celestial, Wanadi, envió a la Tierra un huevo enorme puesto por uno de los pájaros que habitaban en el Cielo. Cuando el huevo eclosionó, dio lugar al nacimiento de la tribu yekuana. Después, Wanadi seleccionó entre ellos a los futuros chamanes, les ofreció el árbol sagrado Akahua, y les enseñó a recolectar su resina, a manufacturarla y a consumirla para convertir sus almas en pájaros y volar hasta el Cielo (Bingham, 2010). La Serpiente Arco Iris, en Kimberley del Norte (Australia), recibe el nombre de Ungur. Los niños elegidos para chamanes son sometidos a un ritual en el que se les inserta en su cuerpo una bola que representa el huevo de Ungur. Cuando éste eclosiona, reciben de Ungur poderes especiales que les confieren la facultad de convocar a la serpiente (Namba Walter y Neumann Fridman, 2004).

La etnia de los hmong (China y Sudeste de Asia) declara que las enfermedades surgieron de un huevo, como resultado del comportamiento de los primeros seres humanos. Los espíritus malignos nacieron del huevo de Nyong y provocaron la enfermedad y el sufrimiento de la Humanidad. Shee Yee es el chamán primordial de la cultura hmong. El alma del primer chamán se invoca en los rituales de curación chamánicos para sanar cada enfermedad. Cuando un chamán hmong quiere curar a los enfermos y proteger de los espíritus a los asistentes, se hace pasar por Shee Yee en los rituales sagrados. Durante estas ceremonias se relata el mito cosmogónico, acto esencial para rememorar y restablecer la Historia Sagrada del Mundo (Conquergood, Paja Thao, shaman; Xa Thao, translator, 1989).

La doctora en antropología de la Universidad de Xiamen, I. E. Borjigid Bohm, en uno de sus artículos sobre chamanismo («The Healing Power of the Drum-Womb»), recoge un interesante testimonio de ancianas de tribus occidentales de Papúa Nueva Guinea, que asocian el tambor del chamán con el latido del corazón y con el útero de la madre. De igual modo, las serpientes se asocian con el tambor en Papúa, Tíbet y Nepal. Esta creencia que relaciona la serpiente, el útero de la tierra y los poderes obtenidos en el descenso, es presente asimismo en un mito nórdico, en el que se narra que Odín se convierte en serpiente y desciende al útero de la giganta Gunnlod (la Tierra) para conseguir la «sangre sabia», la cual otorga el poder para transformarse en águila. Un mito eslavo narra las aventuras del mago, inmortal y «shape-changer» Koschei (su nombre en el dialecto krivichs significa «esqueleto») y su relación con la muerte. En un episodio de la historia, para proteger su alma, la encierra dentro de un huevo, que está dentro de un pato hembra, que está dentro de un conejo, que está dentro de un cofre, que está en las raíces de un árbol, en una isla en medio del Océano. Esta historia está plagada de elementos chamánicos: Koschei cabalga con su caballo mágico hasta llegar a una cabaña que parece un palacio. Allí se encuentra con una anciana que conoce el lenguaje de los pájaros, y le ofrece una cena que provoca que el protagonista vuele de reino en reino subido a lomos de un pájaro. Koschei ofrece sus pantorrillas como comida para el pájaro. Esta escena puede interpretarse como el vuelo de un chamán dirigido hacia el terrible acontecimiento del desmembramiento de su cuerpo en el ritual de iniciación.

La concepción del «alma-huevo» no es exclusiva de tradiciones chamánicas siberianas. En la simbología haitiana «los huevos representan el alma, e incluso la Iglesia católica compara el alma con un huevo» (Heaven y Charing, 2006). En el Antiguo Egipto se consideró al huevo como el alma de las aguas primigenias, en los tiempos de la Creación. Los dogones creen que los gemelos primigenios (espíritu masculino y femenino) surgieron de un huevo materno del Dios Creador Amma. En la tradición sánscrita, Hiranyagarbha es el útero universal, llamado también el «útero dorado», o el «huevo dorado cósmico» (*Brahmanda*, literalmente, significa el «huevo-Brahma»). El huevo se menciona en los textos sagrados hindúes de los Vedas y los Puranas; éstos lo equiparan con el origen de todo lo creado, y lo describen flotando

en el vacío y la oscuridad absolutas. Al eclosionar en dos partes (una de plata y otra de oro), de la mitad plateada germina la Tierra (Prithvi) y de la dorada el Cielo (Dyaus). En el Upanishad, el «huevo-útero» se relaciona con el alma de Brahma o del Universo. Se dice que Hirayagarbha flotó durante un año en el vacío de las aguas primordiales. De su interior emergió Brahma (en la época puránica se identificó con Prayapati), asimilado al germen universal que descansa en lo más profundo del Océano Primordial. A partir de su cuerpo desmembrado se crearon el resto de los dioses del panteón, así como todo lo existente.

El elemento argumental del «desmembramiento» es común en la cosmogénesis y en los rituales fúnebres de diferentes culturas y civilizaciones, como en las experiencias descritas por el chamán en su ritual de iniciación (o «renacimiento»). La enciclopedia de mitos de la creación del mundo (Leeming, 2009) recopila un gran número de mitos basados en el desmembramiento primigenio que tienen un origen animista. Algunas culturas que incorporan en su cosmogénesis el elemento de desmembramiento son: la algonquina (en Norteamérica), la azteca (mexica), la babilónica, la bön (tradición animista y chamánica tibetana), la celta, la ceram (en Indonesia), la china, la dhammai (o miji, en India), la de las Islas Gilbert (Polinesia), la griega, la hindú, la mendé (Sierra Leona), la *nez percé* (Norteamérica), la nórdica, la oqomiut (inuit) y la de Tonga (Polinesia).

He aquí uno de los muchos mitos de la Creación, basado en el principio generador encarnado en el huevo primigenio, así como en el desmembramiento del cuerpo del dios original. En la mitología china, al principio no vivía nada, excepto un huevo en el que creció el dios creador Pangu, el cual durmió durante 18.000 años y se convirtió en un gigante. Cuando el huevo eclosionó, se formaron dos mitades: una pasó a ser la Tierra, y la otra el Cielo. Al morir, las diferentes partes del cuerpo del dios generaron todo lo que existe en el Universo: montañas, bosques, minerales, ríos, estrellas, el Sol, la Luna... Más tarde, fue creado el trueno y el viento (a partir de su voz y su aliento, respectivamente). Otros seres sobrenaturales creadores que siguen este mismo modelo cosmogónico, a partir del cuerpo desmembrado de un ser sobrenatural, son la monstruosa diosa babilónica Tiamat, el gigante de hielo Ymir de la mitología nórdica, el demiurgo hindú Purusha, el monstruo primigenio mexica Tlaltecuhtli, la diosa Klu Queen de la tradición bön (Tíbet), el héroe cultural Glooskap de los algonquinos, la joven diosa-heroína Hainuwele de la isla indonesia de Ceram, etc.

En un antiguo mito de la tradición coreana se relata una historia contada por chamanes, durante los rituales sagrados de invocación a los dioses. Se trata del mito fundacional de Goguryeo. En este relato se incluyen varios mitemas: el hogar de los dioses en el Cielo, el dragón (serpiente-pájaro), el niño con superpoderes, personajes «shape-changers», la inundación como castigo, fecundación de una virgen (concepción milagrosa), la madre que pone un huevo, etc.

Atargatis (Derceto) es la Diosa Madre anfibia, o «diosa sirena», que nació de un huevo. En el mito hitita del nacimiento de Derceto podemos reseñar varios elementos simbólicos: las aguas, el pez, el huevo y la Diosa Madre. En este mito se explica que los peces encontraron el huevo flotando en el Éufrates y lo llevaron hacia la orilla, donde nació la Diosa. En Grecia se la adoró como diosa de la fertilidad y como creadora de todas las cosas. Son también muy numerosos los mitos de la Creación, en los que se describe el origen del mundo (de la Tierra, el Cielo, de los dioses, de los humanos...), en los que el principal personaje creador es una diosa. Este esquema se repite en mitologías de numerosas culturas: mesopotámica (Nammu, Tiamat), egipcia (Nut), azteca (Coatlicue), griega (Gaia), china (Ngua), bön (Klu Queen), japonesa (Izanami); y también entre los yolugus y kakadus del Norte de Australia (Kunapipi, Gran Madre), en Polinesia (Gran Madre), o entre los bataks de Indonesia (Si Boru Deak)... Es lógico que en las tribus del continente norteamericano, regidas por sociedades de filiación matrilineal, las diosas tomen un protagonismo predominante en los mitos de la Creación. Ejemplos de Diosas Creadoras pertenecientes a estas tribus nativas son la Mujer Araña de los hopis y los tewas, la Mujer Pensante de los acomas y los lagunas, o la Mujer Profetisa de los zías (análisis extraído

de la enciclopedia de mitos de la creación del mundo de David A. Leeming, 2009). Otras tribus nativas matrilineales consideran como deidad femenina creadora a la Mujer Celeste.

DIOSA MADRE

Multitud de culturas tradicionales de la Antigüedad se organizaron según un modelo matriarcal, regido por un orden social muy diferente al que predomina en el mundo moderno. Algunas sociedades de la protohistoria europea presentan claros rasgos de organización matrilineal (Harris, 1997, páginas 84-124). Se han encontrado vestigios matrilineales en numerosas culturas europeas, cuya organización estuvo caracterizada por un papel principal de la mujer en la estructura social y familiar: entre ellas destacan la minoica, la espartana, la micénica, los pueblos germánicos, los etruscos y los astures. Esta particularidad organizativa no es exclusiva de comunidades arcaicas europeas; también la encontramos en América, especialmente en algunas tribus ancestrales (como los cherokees, los hopis, los navajos y los caribes). Así como en el continente asiático, entre los licios de Anatolia, los nairs de Kerala y los meghalayas del noreste de India.

Tomando en consideración estas particularidades históricas, no parece extraño que Lévi-Strauss observara con razón que «los sociólogos se han dedicado a defender la teoría según la cual todas las sociedades humanas habían pasado de un estadio matrilineal a uno patrilineal». Algunas sociedades arcaicas perviven todavía, de forma residual, y se rigen por una línea de descendencia materna, por la cual las mujeres ejercen un poder predominante en las instituciones comunitarias. Entre ellas destacan los mosuos (cuyos poblados se encuentran entre China y el Tíbet) y los minangkabaus (de Sumatra Occidental, en Indonesia). En el Tíbet, algunas tribus, como los nakhis y los sarchops, son conocidas por mantener una tradición de descendencia matrilineal. Pero la pervivencia de la herencia materna (que determina la pertenencia a una tribu) ha subsistido asimismo entre los kogis, los kunas y los gitksans (América), entre los tuaregs y los ashantis (en África), entre los kayahs del Sudeste Asiático, o entre los nagovisis, los trobrianders o los dobus de Melanesia.

Existe una relación clara entre las sociedades matrilineales y los mitos en los que la Diosa Madre es la creadora del mundo. Desde tiempos inmemoriales, la Madre Primordial, figura mítica protectora del hogar y Señora del Reino Subterráneo de los Muertos, era la encargada de asegurar la comunicación entre el mundo terrenal y el Más Allá. En la Antigüedad, el hogar, las cuevas y las minas se asociaban al útero o a la matriz de la Diosa Madre. Esta concepción es evidente en el mito de Sungmo, la Gran Madre del chamanismo coreano, concebida como la madre de todos los chamanes y representada como una gran montaña.

La Venus de Willendorf es una célebre figura femenina procedente de la orilla del Danubio. Está datada en la época de los cazadores-recolectores, durante el Auriñaciense (27000 a.C.). La estatuilla está tallada en piedra caliza y tiene una altura de unos once centímetros; no presenta rostro y el trenzado de su cabello se enrolla en espiral, dando siete vueltas alrededor de su cabeza. La desmesurada proporción de nalgas, vientre, pechos y vulva sugiere la voluntad del artista de destacar sus voluminosos atributos femeninos, claramente asociados con la fecundidad. Cabe señalar que se encontró teñida de ocre rojo, un argumento adicional que apoya la idea de que la figura simboliza la Diosa Madre, y que está vinculada con la fertilidad.

El ocre es un componente mineral (hematita u óxido de hierro) empleado frecuentemente desde la Prehistoria, y se ha hallado tanto en cuevas como en sepulturas de todo el mundo. Este pigmento rojo natural se obtiene moliendo el mineral de óxido de hierro que nace en las entrañas de la montaña. Se puede modificar su color natural, tostándolo para adquirir otras tonalidades, según la temperatura de calentamiento aplicada (marronácea, amarillenta o violácea). El tostado del ocre es un procedimiento conocido también por nuestros antepasados del Paleolítico. El uso arcaico de este pigmento se vincula a homínidos que

anteceden a la aparición de nuestra especie. Está ampliamente documentado su empleo en el arte rupestre; aunque en la Prehistoria, el ocre ha sido empleado también como remedio de curación, como símbolo *ctónico* para enrojecer los cadáveres, y como adorno del cuerpo, de la indumentaria, o de objetos destinados a la preparación de rituales sagrados.

El ocre se asocia con la sangre menstrual de las diosas primigenias («sangre sabia»), sobre todo en Australia y en África. Los aborígenes australianos creen que el ocre representa la sangre coagulada de la menstruación de las mujeres en el Tiempo del Sueño; por ello, en los rituales se cubren sus cuerpos con este óxido (mezclado con la sangre de los bailarines), como vía para contactar con el mundo espiritual. Los maoríes veneran la menstruación hasta tal punto, que consideran que las almas están formadas por sangre menstrual. Esta remota tradición es compartida asimismo en África. Por ejemplo, las etnias de los zulús, los mashonas, los shangas y los swazis creen igualmente que la sangre menstrual coagulada brotó directamente de la Diosa Madre (Pratt, 2007).

La Diosa Madre se concibe en el chamanismo como un medio de comunicación con los espíritus. Los chamanes de los territorios comprendidos entre China y Mongolia la invocan para contactar con los espíritus auxiliares del chamán. La Diosa Madre Ome (Ome Niang-Niang) es la Diosa Luna de los mongoles y del interior de Asia, desde el Altai hasta el extremo oeste de China. Su culto «implicaba la posesión involuntaria y la manipulación chamánica de los espíritus». Normalmente, en la tradición mapuche (Chile), en Corea, en Japón, y en la India, son las mujeres las que practican el chamanismo.

En la mayoría de las culturas chamánicas, la sangre y la menstruación se han asociado con poderes sobrenaturales. Por ejemplo, los yuroks californianos tienen cabañas menstruales para las mujeres. Creen que cuando una mujer está en período de menstruación adquiere prodigiosos poderes de curación y adivinación. La función terapéutica para los yuroks estaba reservada exclusivamente a las mujeres. Se cree que las mujeres chamanas en periodo menstrual aumentan sus poderes en estado modificado de consciencia (Høst, 1991). Los manchúes (China) creen que un grupo de poderosos espíritus maléficos de la diosa Niang-Niang se encarnan en enfermedades terribles, que ni siquiera los chamanes pueden dominar. Una forma de calmarlos es emplear ofrendas de sangre menstrual o de parto (Stutley, 2003).

Según un mito del noreste norteamericano, Copper Woman fue la primera mujer. Vivía en soledad en el mundo hasta que la sangre menstrual que acumuló en una concha se convirtió en un ser mitad hombre, mitad cangrejo. En el sur del continente americano, la sangre menstrual del héroe masculino Kuai (símbolo de la iniciación varonil de la etnia arawak de los baniwas) está asociada al rapé (polvo de tabaco), que inhalan los chamanes para abrir la Puerta Celestial y comunicarse con los seres sobrenaturales que habitan en el Cielo (Sullivan, 1988, p. 410).

La palabra menstruación proviene del griego *men* (periodo lunar), que deriva de *mene* (Luna). Esta asociación es lógica, pues la regla menstrual se ajusta al ciclo lunar. Aru Aru, un héroe cultural de la mitología de las islas del Pacífico, acusó al dios Luna (de nombre Papare) de violar la fidelidad de su esposa por evidenciar la sangre que le brotaba. Aru Aru reaccionó violentamente y quiso matar a Papare. Fue entonces cuando el dios le explicó los secretos de la menstruación; posteriormente le obsequió con un ñame para que lo ofreciera a su pueblo. Según la tradición dayak de Borneo, de la sangre menstrual de la primera mujer (Puteri Bualu) brotaron los demonios, aunque posteriormente, siguiendo las instrucciones del Dios Creador Mahatala, engendró muchos hijos, que constituirían las tribus dayaks. Jeh es una poderosa diablesa de la menstruación del zoroastrismo. En la mitología de la etnia drávida de los gondis (India), la deidad creadora Mahadeo castigó a las mujeres con el período menstrual, y el dolor en el parto, por desobedecer la prohibición de comer de una planta que había cultivado. La menstruación de las mujeres de las Indias Orientales se atribuye a una serpiente que reside en el vientre: existe la creencia de que los bebés nacen a partir del cuerpo de la serpiente.

Hine-nui-te-pō, la Diosa Madre de la Noche de los mitos maoríes, se suicidó al percatarse del incesto cometido con su padre; por vergüenza se hospedó en el inframundo (Po), lugar

donde se esconde el Sol. Se cree que cuando el Cielo se torna rojo es debido a su presencia. Maui, para conseguir la inmortalidad, decide entrar –convertido en gusano– en la vagina de la Diosa; después habría de salir por su boca. En un momento en que la Diosa está dormida, Maui aprovecha la oportunidad para entrar en su cuerpo. Entonces, un pájaro se percata del hecho y avisa a la Diosa de la intromisión de Maui. La reacción de la Diosa provoca que Maui acabe partido en dos, aplastado en el interior de su vagina. Así explican los maoríes la primera muerte entre los humanos. Según la tradición de los maoríes, el útero se identifica tanto con la fuente de vida como con el destino después de la muerte. Es por ello que la menstruación y el parto se consideran *tabú* entre los polinesios.

Los lapones adoran a Madderakka, la Diosa del Nacimiento, responsable de la fertilidad de las mujeres y del ganado. La invocación de esta diosa en los rituales protegía a las mujeres en periodo de menstruación. En el mito mesopotámico, la diosa Ninhursag (Señora de las Colinas Sagradas) creó la Humanidad a partir de la mezcla de arcilla y sangre menstrual. Enseñó a las mujeres el Adamath («arcilla ensangrentada»), un encantamiento para que pudieran concebir hijos. Aquél estaba preparado con una sustancia compuesta de arcilla y sangre menstrual (Bourque, 2003).

Según el *Diccionario de símbolos* de Jean Chevalier, la tierra simboliza la función maternal: *Tellus Mater*. Ella da y toma la vida. Es un símbolo de fecundación y de regeneración. Cría a todos los seres, los alimenta, y luego recibe de ellos un germen fecundo (Esquilo. *Los Coéforas*). La arcilla como materia prima es el recurso básico para la construcción de las casas y para la alfarería. El adobe y la arcilla se obtienen de la tierra; por lo tanto, existe una vinculación íntima de dichos componentes con la Diosa. Las oquedades terrestres (cuevas, fosas, pozos, minas, cavernas, grietas en la roca…), y las sepulturas cavadas en la tierra, simbolizan la puerta de retorno a la matriz y al útero de la *Terra Mater*. En una costumbre fúnebre de la tradición de los indios koguis de la Sierra Nevada de Santa Marta (Colombia), descrita por el antropólogo y arqueólogo Reichel-Dolmatoff (1985), se recogen los gestos y las palabras de la liturgia que el chamán formula cuando designa el lugar sagrado donde descansará el cadáver ofrecido a la Diosa Madre: «Ésta es la aldea de la muerte; esta es la casa ritual de la muerte; este es el útero. Voy a abrir la casa. La casa está cerrada, y yo voy a abrirla […] La casa está abierta».

Para concluir este apartado, unas palabras de Mircea Eliade, las cuales confirman la relación entre la Diosa Madre, la tierra y el ciclo de vida y regeneración: «Todo lo que sale de la tierra está dotado de vida y todo lo que vuelve a ella adquiere nuevamente vida. […] El hombre ha podido tener vida por venir de la tierra, porque ha nacido de –y vuelve a– la *Terra Mater*» (Eliade 2000, p. 379)

CREACIÓN DE LOS HUMANOS

El barro o la arcilla es la materia prima mítica más común en la creación del ser humano. La figura del dios alfarero aparece de forma constante en los mitos de la creación de multitud de culturas. He aquí ejemplos conocidos de deidades que crean al ser humano a partir de tierra, arcilla o barro: el dios Khnum o el Ptah egipcios, la diosa dogón Amma, el Gran Ser de los dinkas del Sudán, el dios Obatala yoruba, las divinidades mesopotámicas Nintu, Aruru o Ea, Enki o Enlil y Ninhursag, la diosa Nu Wa china, el dios Tane polinesio, el dios creador inca Pachacamac, el Viejo Hombre Napi de los algonquinos, el Dios Supremo Chinigchinich de tribus californianas, y el dios griego Prometeo. No sólo Adán fue creado a partir de arcilla, como ilustra el Génesis o el Corán. Éste es un motivo frecuente que se repite en las mitologías de otras culturas y civilizaciones antiguas. Dos ejemplos claros de este motivo mítico aparecen en la mitología nórdica. Su cosmogénesis cuenta cómo los humanos primigenios fueron formados con arena en los troncos de los árboles; en otro mito nórdico el gigante Mokerkialfi fue creado a partir de arcilla, con el corazón de una yegua.

Algunas tribus de tradición chamánica (las altaicas del Asia Central, los ostiacos siberianos, los pigmeos efes del Congo, los malgaches de Madagascar, y algunos pueblos inuits de Alaska) narran la creación de los humanos a partir de arcilla. Por ejemplo, en el mito de la creación de los altaicos, el demiurgo Ulgen vio una cara humana reflejada en el barro que flotaba en las aguas primigenias, insuflándole vida. El espíritu del Cielo de los ostiacos se llama Es. Según la mitología de los *senings* (chamanes) de este pueblo, Es creó a los primeros hombres con su mano derecha y a las mujeres con la izquierda. Baatsi es el Dios Creador de los pigmeos efes congoleños. Creó el primer hombre empleando arcilla, piel y sangre. La creación de los humanos según los malgaches (Madagascar) se atribuye a su dios creador. La historia cuenta que le gustaron tanto los muñecos de arcilla que su hija estaba moldeando, que decidió darles vida. El creador Raven de los inuits de Alaska creó las primeras personas también con arcilla.

Del mismo modo, los chamanes tarahumaras de México consideran, de acuerdo con la cosmogonía rarámuri de su pueblo, que los humanos fueron creados a partir de la arcilla, y que por eso son tranquilos, generosos y perdurables, ya que son atributos semejantes a los de la tierra. El Dios Creador los animó soplando el *iwitia* sobre ellos. En los rituales de curación rarámuri, los chamanes soplan su propio aliento sobre las zonas afectadas del cuerpo del paciente para expulsar los espíritus de la enfermedad (Pratt, 2007).

La etnia de los tehuelches (Patagonia) tenía un *corpus* de creencias particular, basado en mitos y ritos narrados por los chamanes. El mito tehuelche de la creación de los seres humanos cuenta cómo una deidad formó a la primera pareja a partir de arcilla, y los animó insuflándoles su aliento vital. Los mitos genésicos de las tradiciones chamánicas coreanas narran cómo el Demiurgo crea a partir de arcilla o barro a los primeros humanos. Las ceremonias importantes de curación que lidera el chamán en Nepal se realizan en la casa del paciente. Allí el sanador lleva su tambor adornado con dibujos simples de arcilla blanca, además de un conjunto de abalorios formado por plumas, collares de serpientes, pieles de animales, etc.

Los artistas de la Antigüedad creían que las figuras de terracota modeladas, o las estatuas esculpidas en roca, podían albergar un alma si se invocaba al espíritu adecuado para que entrara en ellas; de esta manera conseguirían «animarlas». Está concepción «animista» de las obras del arte antiguo, que considera «vivas» a las estatuas, se expone brillantemente en el libro *Las estatuas vivas* del doctor en Historia del Arte, profesor de la Universidad de Barcelona y especialista en simbología, arte y tradición hermética, Raimon Arola. Esta magnífica obra profundiza sobre el aspecto animista de las creaciones artísticas, y nos advierte que «en todas las tradiciones encontramos referencias a las estatuas vivas» (p. 11). Concluye con una idea esencial que sintetiza su exposición: «La manera en la que se deben realizar las estatuas vivas define el fundamento de toda creación artística, pues describe cómo el espíritu universal —el mundo intangible de las ideas— se alberga en unas formas corporales y les da vida y contenido. Así se comprende el papel insustituible de la magia en las creaciones artísticas, pues la magia no es otra cosa que el modo de captar y fijar el espíritu universal, denominado por los antiguos como la sabiduría del Cielo» (páginas 159-160).

Se ha considerado que una de las primeras muestras de arte chamánico se encuentra en un yacimiento de la República Checa. En Dolní Věstonice se descubrió un triple enterramiento ritual de la cultura pavloviana (Gravetiense), datado alrededor del 30000 a.C. Los fallecidos enterrados se equiparon convenientemente para viajar hacia la otra vida. De los tres individuos de la sepultura, el esqueleto situado en el centro (DV 15) se identificó con el cadáver de un chamán del Paleolítico (la identificación sexual es ambigua; los otros dos son hombres). Se ha asumido, por los diversos elementos simbólicos que se han encontrado en el entierro, que el esqueleto DV15 se correspondería con una persona consagrada al culto espiritual. El manto de ocre rojo sobre las cabezas de los tres cadáveres y la pelvis del esqueleto central es un signo que muestra un carácter religioso diferenciado. Otro indicador de ritualismo fúnebre lo determina la orientación de los cuerpos hacia el Sur y los objetos que acompañaban al muerto en la sepultura.

Además, en una de las sepulturas de la zona (DV3) se encontró un esqueleto de mujer de unos 40 años (de edad avanzada para la época), cubierto de ocre, y dos escápulas de mamut grabadas con dibujos geométricos incomprensibles (con el siguiente estilo: X – V ↑), apoyadas entre sí. El cuerpo se encontró encogido en posición fetal y tumbado de costado. Sus brazos sostienen un pequeño zorro, y en su mano derecha, diez dientes caninos de zorro ártico perforados. Lo más misterioso de la inhumación es que el cadáver presenta una anomalía patológica en los huesos y el cráneo, hecho que evidencia una deformación corporal y facial (defecto en la zona ocular); ello apunta a que pueda tratarse de una persona especialmente importante, ya que «no era raro que se pensara que las personas con discapacidades, ya sean mentales o físicas, tengan inusuales poderes sobrenaturales» (Pringle, 1997).

El hallazgo de una pequeña talla de busto de marfil con facciones humanas asimétricas sugiere que se trate de una representación de la cara del difunto aludido. Además, entre los hallazgos de Dolní Vestonice se identificaron dos osamentas de manos separadas del cuerpo. En una de las chozas se hallaron flautas de hueso y casi 2.500 figuras zoomorfas y antropomórficas (entre las que destaca la célebre Venus de Věstonice), elaboradas con arcilla cocida. Uno de los hornos donde se quemaban estas figuras de arcilla estaba situado a 70 metros del asentamiento, hecho que, sumado a la fracturación de muchas de las figuras modeladas, indica que se realizaban rituales simbólicos en sus inmediaciones (Tedlock, 2005).

Jettbole es un yacimiento arqueológico del Neolítico Medio situado en las islas Aland (Finlandia). Allí se han encontrado decenas de figurillas antropomórficas de arcilla en estado fragmentario (son consideradas las más antiguas de Finlandia). Algunas de ellas presentan un orificio en la cabeza o en los hombros, posiblemente ideado para colgarlas o para insertar un adorno (¿plumas?). También es significativo que la mayoría de ellas estén cubiertas de ocre rojo (los chamanes lapones suelen pintar de rojo sus tambores), y que en algunos casos presenten una decoración parecida a un poncho o a un delantal al estilo de los chamanes. Los datos etnográficos constatan que las figurillas se identifican con objetos de culto vinculados a las pinturas rupestres y a ritos fúnebres. El hecho de haber encontrado tantas figuras fragmentadas sugiere que estuvieron involucradas en algún tipo de ritual. Hay que tener en cuenta que una práctica mágica habitual entre los pueblos arcaicos consistía en destruir imágenes de enemigos para herirlos físicamente. Milton G. Nunez, profesor de arqueología de la Universidad de Oulo, considera que dichas estatuillas presentan una conexión clara con el chamanismo, y «que sirvieron como objetos ceremoniales, como imágenes de parientes muertos, como fetiches o ídolos». Ello lo fundamenta en el parecido del diseño de las figuras de Jettbole con algunos de los ídolos que cuelgan del traje de los chamanes siberianos (Nunez, 1986).

Prometeo, titán de la mitología griega, es conocido por crear a los humanos de arcilla y por robar el secreto del fuego sagrado a los dioses del Olimpo, para luego ofrecérselo a la Humanidad. En el *Prometeo encadenado* de Esquilo (dramaturgo griego del s. IV a.C.) se alude al objeto robado por el titán con la expresión «tu flor, el resplandor del fuego, origen de todas las artes» (Esquilo, p. 2), que podría interpretarse, según lo expuesto en el apartado del mitema «Elixir», como una metáfora de la flor de un enteógeno. Además, Hesíodo cuenta que Prometeo robó el fuego en un lugar llamado *Mecone*, término arcaico griego para designar a la adormidera (*Teogonía*, 536). En cualquier caso, el mito del robo del fuego simboliza el paso de un estadio primitivo de la condición humana a una fase inicial de actividad y progreso técnico-cultural. Prometeo se convierte en el benefactor de la raza humana, al ser el dador del conocimiento técnico-científico. La figura de Prometeo representa el tránsito de la cultura y de los conocimientos derivados de la ciencia que la Humanidad debe desarrollar. Esquilo, en *Prometeo encadenado*, enumera «todas las artes para los mortales que proceden de Prometeo»: la astronomía, los números, las letras, el arado tirado por bestias, el carro de caballos, la navegación, la cocina, la metalurgia, la alfarería, la construcción con «ladrillos secados al sol», la carpintería, etc. Prometeo arguye que repartió los privilegios de los dioses a

los mortales para dotarles de inteligencia y razón. En esta misma obra, el maestro desvela al Corifeo un par de artes, ofrecidas a la Humanidad, que acostumbran a ser competencias básicas de los chamanes, como son los remedios para curar las enfermedades y procedimientos de adivinación: la hepatoscopia (lectura del hígado animal) y la interpretación de sueños proféticos (Esquilo, páginas 15-16).

HÉROE CIVILIZADOR

En el *corpus* mitológico se describe al héroe civilizador como un ser intermediario entre el aquí y el Más Allá. El héroe cultural que aparece en los mitos consigue, a partir del contacto divino con algún ser espiritual, los conocimientos que permiten al ser humano abandonar el salvajismo y llevar una vida civilizada. Generalmente, el héroe cultural obtiene la sabiduría por revelación divina, es decir por la interacción con alguna divinidad, espíritu o demonio. Análogamente, el chamán o chamana domina las técnicas que le permiten acceder al «Otro-mundo»: a partir de las vivencias experimentadas en estado de éxtasis, accede a encuentros incorpóreos con los espíritus de los ancestros u otros seres fabulosos. A partir de esta epifanía mística, el héroe o el chamán logra traspasar el umbral trascendente que le permite interactuar con los seres sobrenaturales, a los que deberá seducir o engañar para acceder al conocimiento. Después, en cada caso, y si lo considera oportuno, ofrecerá la enseñanza de las artes culturales a los miembros de su tribu o comunidad.

En la mitología norteamericana se recogen varios mitos en los que un héroe cultural, como Arrow Boy, se convierte en *medicine-man* al recibir el conocimiento y ciertas habilidades de los espíritus de los ancestros. Sweet Medicine es el héroe cultural de los cheyennes. Fue abandonado cuando era un bebé, e instruido por los espíritus para convertirse en un *medicine-man*. El Espíritu Creador de los algonquinos confía la tarea de fundar la sociedad de los *medicine-men* (Sociedad Midewiwin) al héroe cultural Nanabush. La Liebre mítica de los nativos americanos posee el «secreto de la vida elemental» y ofrece sus saberes para el provecho de la Humanidad. La Gran Liebre Menebuch de los ojibwas intercede trascendentalmente entre este mundo y el «Otro-mundo», lucha contra los engendros de las profundidades acuosas, y regenera la Tierra tras el Diluvio. Según cuentan los ojibwas, Smohala (un chamán del siglo XIX) subió al Cielo y bajó de nuevo a la Tierra para enseñar lo que aprendió en el Cielo del Gran Espíritu.

En la cultura tairona de Colombia, los *naomas* (chamanes) se comunican con el espíritu de Peico, el dios civilizador llegado por mar, que les enseñó el arte de trabajar la tierra, las piedras, los metales y los tejidos. Para los yaguas de la Amazonia peruana, Sumé es el nombre del héroe civilizador, y también es el nombre antiguo para designar a los chamanes tupi-guaraní (Chaumeil, 2015). Para la cultura chamánica de los bribris de Costa Rica (tribu de organización matrilineal), Sibú es el dios creador, de la sabiduría y de las costumbres indígenas, y además de «trickster» (burlador, o tramposo), también es su héroe cultural. Tanki es el poderoso héroe cultural de los tobas del Chaco argentino, que roba el fuego para ofrecérselo a los humanos. Según describe el mito toba, Tanki posee habilidades chamánicas, ya que puede dormir a la gente, atraer las lluvias, matar a monstruos devoradores de hombres y transformarse a voluntad en pájaro, en un atún, o en un árbol para escapar de sus perseguidores. Tanki, después de la destrucción por fuego y agua que sufrió la Tierra, enseñó sus conocimientos a través de técnicas chamánicas, con el fin de iniciar una nueva Humanidad. Cuando el chamán hace sonar su sonajero en los rituales, los tobas del Chaco creen que Tanki aparece en su forma alada.

Los *sheytan* de la tradición musulmana son demonios de fuego que actúan como intermediarios entre el mundo ordinario y el no-ordinario. Están siempre dispuestos a enseñar el arte de la hechicería a aquellos adeptos que se comprometan con su alma. En la Micronesia, uno de los héroes culturales se llama Edao. Es el hijo de la primera pareja de humanos. Él y su

hermano nacieron de una ampolla de sangre de la pierna de su padre (como Dionisos, nacido del muslo de Zeus). En una de sus aventuras, busca el caparazón de una tortuga, y su propietario lo convierte en un *tahu'a* (el significado de *tahu* en polinesio es «encender un fuego»). En la mitología de los tuamotus de las islas Sociedad del Pacífico, el término *tahu* se emplea para designar a un mago-curandero. Asimismo, *tahu'a* se refiere a los maestros-sacerdotes de la antigua tradición de las islas del Pacífico, especialistas e instructores de la magia y la medicina. En Tahití los *tahu'a* son sacerdotes de élite, y de alto rango, que han aprendido en escuelas de *marae* (estructuras religiosas), a las que asisten únicamente los que han demostrado ser especialmente competentes. Dentro del *marae*, los *tahu'a* se reservan varias funciones: dirigen las ceremonias religiosas para proteger del mal a alguna persona o para pronosticar el futuro, cantan canciones para inspirar a los guerreros, actúan como diplomáticos para conseguir la paz, etc.

Los *tahunga* maorís, como los *kahune* hawaianos, son personas sabias que se comunican con las deidades, y según los expertos, se consideran poseedores de facultades mentales que les confieren poderes sobrenaturales. En el ámbito de la mitología maorí, Tahua es el héroe designado por los dioses como guardián del mundo. Una coincidencia significativa en cuanto al término *tahu* se ha detectado también en África, en la tradición de los pigmeos efes del Congo. Es sorprendente que la palabra *tahu* se emplee también para designar a la fruta prohibida del mito congoleño. La historia cuenta cómo Baatsi, el dios creador, prohibió comer del fruto *tahu*, pero una mujer lo comió a escondidas. Cuando el dios advirtió el acto de desobediencia, envió la muerte a la Humanidad como castigo. La tradición persa conserva esta misma raíz en la figura de los Tahumers, héroes matadores de demonios y maestros en las artes de la Civilización (hilado, tejido, escritura…). En Sudamérica, Tahuantin-Suyu-Kapac es el nombre de los cuatro dioses de la Tierra de los incas: los hijos del Dios Inti (Dios Sol). Además, Tahuantinsuyu es el nombre vernáculo que reciben las cuatro regiones del imperio incaico.

A modo de síntesis, es preciso subrayar los elementos análogos de esta sugerente coincidencia centrada en la palabra *tahu* y su relación con el fuego, la flor/fruta, y el arte de mediar con los espíritus: 1) La expresión en *Prometeo encadenado* de Esquilo «la flor o resplandor del fuego, origen de todas las artes» que ofrece el héroe civilizador a la Humanidad. 2) El nombre del fruto prohibido de la mitología de los efes (*tahu*). 3) La palabra para designar el fuego de los polinesios (*tahu*). 4) El nombre que reciben los sacerdotes polinésicos (*tahu'a*). 5) Los héroes civilizadores de la mitología persa (Tahumer). 6) Los Hijos de Inti (Tahuantinsuyu). Dicha homología puede ser fruto de la casualidad, pero si descartamos el azar, este paralelismo tan particular parece apuntar a una posible difusión intercontinental del vocablo *tahu*, y a su significado complementario en la mitología (fuego-flor-fruto-maestría espiritual).

En la Mitología Universal, el héroe civilizador se comporta como un maestro espiritual. Es el sabio mitológico que ofrece el fuego y otros saberes a la Humanidad. Normalmente recibe de los seres del «Otro-mundo» algún conocimiento que ayuda a mejorar la existencia humana. En los incontables mitos en los que aparece, mantiene contacto con seres sobrenaturales y domina diversas disciplinas, como la caza, la pesca, la astronomía, la agricultura, la ganadería, la navegación, la construcción, el arte de la curación y del ritualismo, etc.

A continuación, se ofrecen algunos ejemplos de mitos que vinculan la fuente del conocimiento con seres fabulosos del Cielo (o del agua). El héroe civilizador de la mitología micronesia es Olofat, el Señor del Fuego. Envió desde el Cielo un pájaro (que llevaba fuego en el pico), para ofrecérselo a la gente (les enseñó a provocarlo frotando palos). Un mito africano cuenta cómo el espíritu del agua Njuzu, con cuerpo de pez y cabeza humana, enseña a los chamanes jóvenes el arte de la curación y de la adivinación. En el Transkei sudafricano se cree que el espíritu del río Abantubomlambo sumerge a los devotos en el agua durante varios días para enseñarles el arte de la curación (Coleman, 2007). El mito tukano de la diosa Abe Mango

(en el Amazonas) nos cuenta cómo ésta descendió de la casa de los dioses para enseñar a los indios de la cuenca alta del Amazonas el fuego y las artes manuales del tejido, la cerámica, la cocina, la construcción, etc. (Coleman, 2007). Bintu es un antílope celestial africano, cuyo cráneo se convirtió en el primer arado y fue maestro de las artes de la agricultura. Kivioq es el héroe cultural inuit, que encuentra en sus viajes personajes muy variados (chamanes, asesinos y personas convertidas en animales). Los *Ludki* son enanos de la mitología serbia que viven sobre la superficie de la tierra y debajo de ella; son conocidos por conocer el arte de la profecía y por enseñar a construir casas a los humanos.

Lepenski Vir es un yacimiento arqueológico serbio, situado a orillas del Danubio, con más de 8.000 años de antigüedad. Las investigaciones en dicho yacimiento proporcionan importante información sobre esta cultura del mesolítico, que atesoraba un conocimiento asombrosamente avanzado para su época, con un amplio desarrollo en disciplinas como matemáticas, arquitectura, urbanismo, arte sacro, astronomía y cultos religiosos. No hay duda de que se trata de una sociedad prehistórica altamente evolucionada, ya que el asentamiento urbano está perfectamente planificado: la base de uno de los mayores edificios tiene forma de triángulo equilátero, y toda la estructura mantiene una proporción exacta. Las casas presentan una arquitectura funcional: están equipadas con chimenea y con altar. Además, se emplea el mortero de cal para pavimentar el suelo, un procedimiento tecnológico que requiere de un proceso bastante sofisticado.

En Lepenski Vir se han encontrado gran cantidad de figuras ictiomorfas (híbridos de humanos y pez) esculpidas en piedra arenisca, así como bustos con cara de pez y forma de huevo enterrados en las sepulturas, que posiblemente se relacionen con antiguas prácticas chamánicas, las cuales efectuaban contactos trascendentales con espíritus del mundo subacuático. Marija Gimbutas recalca, en *El lenguaje de la diosa,* que «los templos triangulares contienen las más remarcables y únicas esculturas monumentales de la diosa pez, datadas del 6500-5500 a.C.» (p. 157). A falta de más información sobre las costumbres y creencias de los pobladores de este asentamiento, no se puede asegurar que exista una relación directa con la mitología del lugar (eslava), aunque en el mito eslavo del espíritu de las aguas, Czar Morskoy (deidad descrita como una sirena y con atributos similares al dios Océano de los griegos), aparece un protagonista acuático en forma de pez mágico. Un músico muy pobre, llamado Sadko, se encuentra con un espíritu del agua, el cual le dice dónde puede encontrar un pez mágico. El músico aprovecha el poder del pez para conseguir mejorar su estatus, contactar con el dios del agua, e incluso, casarse con una de sus hijas, una mujer con cuerpo de pez. De la trama de la narración se entreven antiguas creencias relacionadas con los espíritus del agua y con las figuras ictiomorfas, tal vez como ecos lejanos provenientes del yacimiento mesolítico de Lepenski Vir.

La figura arcaica del hombre-pez es común, tanto en artefactos sagrados como en la mitología de diferentes culturas repartidas por el mundo. Un ejemplo de representación antigua de un humano con cola de pez se puede contemplar en una pintura de una vasija cerámica de la cultura Cucuteni, en el área situada entre Rumanía y Ucrania (4500-3000 a.C.). Las representaciones de hombres-peces en el arte mesopotámico son muy numerosas y están relacionadas con personajes de la mitología local. En los mitos mesopotámicos aparecen personajes híbridos como el hombre-pez Oannes (Beroso se refirió a este ser mítico antediluviano como un personaje sabio y civilizador de la Humanidad, que enseñó las artes, la escritura y las ciencias). Otros ejemplos de seres civilizadores mesopotámicos ictiomorfos son Adapa (uno de los siete sabios antediluvianos que llevó la Civilización a la Humanidad), Apkallu («sabio», en acadio), los Annedotus, Kululu y Dagon.

Para los dogones de Mali (nótese el Dagon mesopotámico), los Nommos son los espíritus del agua que transmitieron los conocimientos a la Humanidad. Otras criaturas míticas con atributos de pez son el Tritón griego o el Matsya hindú, que anunció del inminente Diluvio a Manu. Ningyo es un pez humano japonés; se cree que consumir su carne otorga la vida eterna. Avatea es el dios del Cielo hawaiano; la mitad derecha de su cuerpo tiene forma humana y la

izquierda de pez. Los gemelos mayas Hunahpú y Xbalanqué son asesinados por los Señores del Inframundo y renacen en forma de hombres-peces. Yemayá (literalmente significa «madre cuyos hijos son peces») es la Diosa del Mar del pueblo yoruba, que se manifiesta en las ceremonias a través de trances.

La mitología inuit recoge una historia en la que interviene un chamán y una joven que acabará convirtiéndose en el espíritu del agua. El relato de Sedna empieza cuando, un día, la joven inuit conoce a un *angatok* (chamán), que la seduce para embarcarse con él. Cuando la joven se percata de que el *angatok* se transforma en un ave marina, pide auxilio. Entonces, su padre intuye el peligro y emprende su búsqueda. La rescata en su kayak y el *angatok* intenta evitar que escapen, abriendo el mar y provocando fuertes tempestades. El padre, temiendo que la fuerza del mar sumerja la embarcación, tira a la hija por la borda. Cuando ésta se agarra al kayak para subirse, su padre le corta los dedos, que se convierten en los peces, las focas, las ballenas y todos los animales marinos que surcan los mares. Se cree que Sedna vive en el fondo del mar, donde recibe las almas de los fallecidos, controla la fauna marina y regula el alimento para la comunidad, ya que posee el poder de la vida y la muerte sobre las personas. A menudo, los *angatoks* bajan al fondo marino para peinar los cabellos de Sedna (el espíritu del mar), porque ella no tiene dedos, y así persuadirla para obtener su ayuda.

Según el mito de la creación polinésico, el héroe cultural Maui crea las islas Hawaii un día que fue a pescar con sus hermanos con un anzuelo mágico. Empezó a estirar de la caña con fuerza, creyendo que había picado un gran pez, cuando en realidad lo que pescó fue una gran porción de tierra que al emerger se convirtió en la isla de Hawaii. Maui es conocido también en los pueblos polinésicos por transformarse en pájaro para robar el fuego. Es considerado el creador del perro.

Los héroes civilizadores actúan frecuentemente como fundadores de comunidades. Por ejemplo, en la mitología griega, Cécrope es el rey serpiente que funda Atenas y enseña diversas artes: cultivar uva, trabajar la madera, enterrar a los muertos, etc. Derceto o Atargatis es la fundadora mítica de Babilonia. En el arte sagrado de Oriente Próximo la retratan como una mujer con cola de pez. El primer hombre del pueblo iban (Borneo) se llama Bujang. Él es el héroe cultural que condujo a su pueblo para poblar la isla de Borneo. Según la mitología china, la pareja divina Fu Xi y Nu Gua (o No Wa), medio humanos, medio serpientes, son los fundadores de la civilización china. Tchue es el fundador de la tribu de los sans de Sudáfrica (o Bushman). Según la mitología de este pueblo, Tchue regaló el fuego a los sans. Además es un «shape-changer», porque puede cambiar de forma a un animal, vegetal o pozo de agua.

Diversas mitologías tienen como protagonista del Diluvio a un héroe civilizador, que según el mito puede intervenir de diversas maneras: bien provocando la inundación o bien como auxiliador de la catástrofe. Esta combinación de mitemas (Héroe-Diluvio) se repite en China, Sudeste Asiático, Australia, Polinesia, Centroamérica y Sudamérica. Los héroes civilizadores actúan como Señores del Fuego: lo custodian, lo inventan o lo roban, y lo comparten con la Humanidad. El héroe cultural actúa también como un «trickster» (tramposo) en mitos del oeste de Europa, Polinesia, África y Norteamérica. Es el caso de Prometeo o Hermes de la mitología griega, de Maui en la polinesia, o de Anansi en la africana. La mitología norteamericana está colmada de estos personajes míticos. El más característico es Coyote, el héroe travieso y embaucador de los navajos, creador de los humanos y benefactor de la Humanidad. Es un «shape-changer» (transformista), un *psicopompo* (transportador de almas) y un espíritu auxiliar en las ceremonias de curación. Tiene poderes sobre la lluvia, y enseña a los humanos, entre otras artes, la caza, el cultivo de la tierra, y la fundación de comunidades.

TRICKSTER

Se ha podido observar un nexo común entre el arquetipo mítico del *trickster* y ciertas prácticas rituales chamánicas descritas en diversos informes etnográficos. De la comparación

sistemática entre el chamán y el personaje metamórfico personificado en el *trickster* se constatan varios atributos y funciones afines. Tanto el uno como el otro se muestran como personajes enigmáticos, de una personalidad carismática; y suelen infundir respeto, incluso miedo. Quizás por esta razón, en algunas ocasiones, viven relativamente alejados de sus semejantes. Son auténticos maestros de lo oculto, conocedores de las fronteras y de las puertas que abren el camino hacia otras realidades. En ambos casos, son seres polimórficos («shape-changers»); ambos tienen la capacidad de transformarse en animal, planta o cualquier objeto a voluntad. Cuando se metamorfosean en ave, emprenden el vuelo a través del *Axis Mundi* y pueden moverse intencionadamente por los tres mundos (el de arriba, el de en medio y el de abajo).

Ambos actúan como heraldos de los dioses y de los espíritus. El *trickster* es también un *psicopompo*, una de las funciones del chamán, el cual guía y protege las almas de los muertos que transitan hacia el «Otro-mundo». Tanto *tricksters* como chamanes se muestran irónicos y elocuentes, demostrando su maestría en la negociación y en la persuasión. Habitualmente, son venerados como defensores de la sociedad y como padres de las diversas artes que ayudan a la Humanidad a progresar. El *trickster* es un ser ambivalente: un embaucador, un bromista, un personaje satírico; pero, aunque astuto y perspicaz, es propenso a la equivocación. Además, le empuja la curiosidad y encuentra con facilidad la parte más vulnerable en todo. Es desobediente, rompe los tabúes, demanda atención exclusiva. Sus travesuras divinas suelen irritar a los dioses, aunque a veces sus acciones provocan la regeneración del mundo. En definitiva, tanto el *trickster* como el chamán intervienen como detonantes del cambio, al aportar la dosis precisa de caos que impulsa el movimiento creativo, revulsivo de la evolución.

Es fácil encontrar, en la gran variedad de *corpus* mitológicos, personajes míticos que cumplen estas mismas funciones y que ejercen como *tricksters*. Un ejemplo claro es Hermes, el dios griego de la magia, del ultramundo, y de lo incierto. Como el chamán, pertenece tanto al mundo físico de las personas, como al de los seres sobrenaturales del «Otro-mundo», y por ello pretende establecer la harmonía entre las dos regiones. Tiene la capacidad de volar, de transformarse en animal, de conectar con seres sobrenaturales del Más Allá; y entre otros roles asignados, es un mediador entre la Tierra, las almas, los espíritus y los dioses. A modo de síntesis, se enumeran quince analogías observadas a partir del estudio comparativo entre los atributos de los chamanes y la figura mítica de Hermes. Tanto los chamanes como Hermes:

1) Son vistos como heraldos, mensajeros y consejeros de los dioses. A Hermes se le considera el inventor de la adoración divina. En el chamanismo, la veneración a la Naturaleza, la creencia en seres sobrenaturales y el culto a los ancestros es fundamental para su modo de vida.
2) Tienen la capacidad de transformarse en cualquier animal. Cuando se convierten en pájaro les es posible volar y conectar con el Más Allá. En consecuencia, pueden visitar el Cielo, donde residen los dioses, y bajar al inframundo a voluntad. Además, los dos disponen de un apéndice plumario, elemento de conexión con el Mundo Celeste. De los trajes de los chamanes suelen colgar plumas y Hermes lleva alas en las sandalias y en el casco.
3) Actúan como *psicopompos* del inframundo. Son los encargados de guiar las almas más allá de la muerte (ver mitema «Descenso al Infierno»).
4) Como guardianes de las puertas del Más Allá, pueden entrar y salir del inframundo sin problemas. Los chamanes experimentados instruyen, mediante el ritual de iniciación, a los futuros chamanes a vencer a los espíritus del inframundo y a retornar.
5) Son sanadores. El Caduceo es la vara mágica de Hermes y al mismo tiempo símbolo tradicional de la curación, una de las funciones principales de los chamanes. Hermes utiliza el Caduceo para cerrar y abrir los ojos de los mortales. Homero dice de él: «Hermes sanador, que sus pasos guiaba en las lóbregas rutas» (*Odisea* XXIV, 9). Además, es el emblema del *Axis Mundi*. Es representado como una vara provista de un par de alas y con dos serpientes enroscadas, símbolos integrados en las creencias chamánicas.

6) Suelen estar equipados con un bolso. El bolso mágico es un recurso empleado en multitud de mitologías (china, japonesa, australiana, de las Islas del Pacífico, americana, rusa, inuit, griega, celta, nórdica, africana, hindú...). La literatura mitológica reconoce la importancia y la significación de este elemento mítico, puesto que se describe insistentemente como una bolsa que guarda un contenido fabuloso (y poderoso), o presenta propiedades asombrosas. El bolso ancestral es uno de los mitemas pendientes por abordar en este libro. Desarrollarlo completamente aquí desbordaría las intenciones iniciales de esta obra. (El Bolso Ancestral, el Sueño Sagrado, el Tambor Mítico y el Señor del Fuego son mitemas que requieren un tratamiento individualizado en un formato de mayor extensión.)
7) Están asociados al conocimiento sagrado. Son personajes sabios, especialistas en todas las disciplinas tradicionales.
8) Están directamente vinculados con la música y los instrumentos musicales. Hermes es el inventor de la lira; hechizaba con su música, de igual modo que lo hacía Orfeo y lo hacen los chamanes. Los cantos, las danzas y la percusión insistente del tambor son inseparables de los rituales chamánicos.
9) Actúan como héroes culturales. Hermes introdujo muchas artes en la tierra: la música, la astronomía, la escritura... (Ver mitema «Héroe Civilizador».)
10) Son hábiles en el uso de la palabra y en la elocuencia. Platón —en La República— describe a Hermes como dios de la persuasión. La negociación con los dioses o con los espíritus es una de las técnicas desarrolladas por el chamán para interactuar adecuadamente en el «Otro-mundo». Éste conoce los mitos y es el encargado de narrarlos a los miembros de la sociedad a la que pertenece.
11) Se los considera señores del mundo onírico. Hermes es el encargado de llevar los sueños a los mortales y posee poderes mágicos sobre el sueño. Los chamanes son expertos onironautas; tienen la habilidad de moverse y actuar conscientemente dentro de los sueños.
12) Son especialistas de la adivinación. Apolo enseñó a Hermes el arte de la profecía por medio de los dados. Los chamanes se consideran maestros de la adivinación, entre otras funciones.
13) Son reverenciados como señores del fuego. El chamán asume el papel de guardián del fuego y se le consagra como el herrero de la comunidad a la que pertenece.
14) Hermes ostenta el título de Maestro de los Animales y de matador de bovinos. Hermes es el conductor y sacrificador de los bueyes de Apolo. Se le considera el inventor de los sacrificios rituales. Algunos chamanes participan en rituales de culto al toro, caracterizados por el sacrificio del animal.
15) Actúan como *tricksters*. Hermes es el dios del engaño y de lo incierto. Carl G. Jung sugiere que «hay algo de *trickster* en el carácter del chamán y del *medicine-man*, porque él también suele gastar bromas maliciosas a la gente...» (Radin, 1987).

A partir de la exposición anterior, se puede deducir que Hermes podría representar la figura de un chamán; pero se debe aclarar, pese a las equivalencias expuestas, que no lo es. Las funciones del dios griego son prácticamente equivalentes a las de un chamán, y los chamanes integran el arquetipo del *trickster* en sus rasgos generales. Pero el *trickster* no es un chamán, y el chamán no es un *trickster*, aunque presenten cualidades similares. Una de las principales funciones de los chamanes es garantizar la salud de su comunidad. Análogamente, Hermes es el protector divino de los heraldos y de los comerciantes, y asegurador de la prosperidad entre los humanos. Todos los argumentos expuestos hasta ahora inducen a reconocer a Hermes como a un chamán, aunque sería más prudente considerarlo como un descendiente mitológico de los chamanes.

El chamán, en sus visitas al «Otro-mundo», suele encontrar espíritus moralmente diferenciados. Éstos pueden ser benévolos o malévolos, aunque también es posible la confluencia con otros seres que actúan de forma ambivalente, al modo de los *tricksters*.

Durante la interacción mística con estos seres imprevisibles, traviesos, tramposos y burlones, el chamán observa su comportamiento, y dada su vocación innata hacia la dramaturgia, tiende a imitar sus gestos y actitudes tragicómicas, asumiendo el rol de *trickster*. Según el distinguido antropólogo Weston La Barre, «el chamán fue el primer artista, bailarín, músico, cantante, dramaturgo, intelectual, poeta, bardo, embajador, tutor de jefes y reyes, animador, actor y payaso, curandero, mago, juglar, malabarista, meteorólogo, artesano, héroe cultural, *trickster* y transformista» (La Barre, 1979, páginas 7-11).

Un folklorista de prestigio, el erudito ruso E. M. Meletinskij, llega a la conclusión de que Cuervo, el personaje mítico de los pueblos siberianos del noroeste, actúa tanto de creador como de héroe cultural, siendo el ancestro del primer chamán y *trickster* (Meletinskij, 1979). Carl Gustav Jung consideró al *trickster* como una expresión de un estadio humano «preconsciente», y además señaló la equivalencia entre este arquetipo y el del chamán, al asegurar que «hay algo de embaucador en el carácter del chamán». Finalmente, refiriéndose de nuevo a la omnipresencia del *trickster* en los mitos, no duda en reforzar el vínculo entre ambos, afirmando que «su universalidad es coextensiva, (...) con la del chamanismo, al que, (...) pertenece toda la fenomenología del espiritismo» (Pentikäinen, 1996, p. 51).

El profesor emérito e historiador de las religiones, Mac Linscott Ricketts, llega a la conclusión de que el arquetipo del *trickster* es «una figura extremadamente arcaica, perteneciente a la cultura de los cazadores y recolectores primitivos» (Linscott Ricketts, 1966, páginas 327-350). Joseph Campbell, en su libro *Las máscaras de Dios*, declara categóricamente que el *trickster* es un «super-chamán», y lo considera «el principal personaje mitológico del mundo paleolítico». Teniendo en cuenta la similitud de ambas figuras, se deduce que el personaje del *trickster* se corresponde con la imagen universal del chamán. De forma equivalente, se puede afirmar que, en los mitos, la figura del *trickster* concuerda con la personificación caricaturesca del chamán.

He aquí una pequeña selección de mitos que ilustran la similitud entre ambas figuras. En Japón, los espíritus *tengu* (aunque su traducción literal es «perro celestial», han sido representados en el arte antiguo japonés como personajes humanos alados y con pico) son *tricksters* voladores, y asimismo son «shape-changers» que pueden aparecer como una forma híbrida de humano-pájaro. Tienen la capacidad de hechizar para conseguir el bien o el mal, según convenga. En época medieval se pensó que los *tengus* eran antiguos chamanes de las montañas (*yamabushis*) que, por orgullosos, fueron transformados en animales. Narada es el *trickster* por excelencia de la mitología hindú. Es descrito como un viajero de los tres mundos, un experto en música y danza, y un ser angélico que acabó convirtiéndose en uno de los siete *rishis* (sabios). Algunos de sus epítetos indican su carácter: creador de conflictos, espía, cara de mono... Muchas de sus travesuras provocan disputas que padecen tanto dioses como humanos. Adivina el futuro y anuncia presagios; algunos son buenos y otros malos. Narada ayudó a los *devas* contra los *asuras* en la lucha por el *amrita* (néctar divino), encargándose de proteger el pote del elixir. Entre los siete renacimientos del gran *rishi*, explicados en los Puranas, se incluyen el músico celestial, el mono, el gusano y la mujer sabia con sesenta hijos. Al otro lado del mundo, en la mitología australiana, Mokoi es un espíritu que se comporta como un *trickster*: es travieso, y a veces pone trampas que generan accidentes y dañan a los vivos. Todas las personas tienen dos almas: una totémica y otra que se corresponde con el *trickster*. Los *willidjungo*, chamanes de los murngins del norte de Australia, convocan a este espíritu en sus rituales para atacar a sus enemigos o remediar una enfermedad (Mercatante y Dow, 2009).

El *trickster* y el chamán son figuras poderosas y desconcertantes. El chamán, como el *trickster*, es un *outsider* que se caracteriza por su forma ambigua de proceder. Es la figura del tonto sabio, al que se le teme y adora a la vez. Es un maestro de la consciencia y la inconsciencia. Como el *trickster*, se mueve con soltura entre el mundo conocido y el desconocido (lo profano y lo sagrado), y contacta con seres que representan tanto el bien como el mal. Ni el *trickster* ni el chamán son buenos o malos en esencia, y aunque son

responsables de cualquiera de los dos comportamientos, pueden influir indistintamente sobre seres benévolos y maléficos. El *trickster* actúa como creador y como destructor; es una figura que, como el chamán, protege y ayuda según la situación, aunque en ocasiones también estorba y amenaza a la comunidad. El *trickster* es la personificación de la ambivalencia.

Una de las formas de manifestar la ambigüedad del chamán es exhibir su androginia, ya que se muestra como hombre y mujer indistintamente.

ANDROGINIA

El mitema de la androginia primordial es, además de universal, extremadamente antiguo. Mircea Eliade, en *Mesfistófeles y el Andrógino*, concluye que la androginia se corresponde con un «arquetipo universalmente difundido». Diversas entidades andróginas acostumbran a protagonizar los mitos de la Creación, en los que se describe el estado primigenio: uno de coexistencia e interdependencia entre los opuestos. Los mitos evidencian los dos polos: Sol y Luna, día y noche, luz y oscuridad, espíritu y materia, vida y muerte, macho y hembra (equivaldrían al *animus* y al *anima*, arquetipos junguianos), etc. La divinidad andrógina, o de tercer género, representa la unidad sagrada, la perfección en la unión de los contrarios. Escenifica y simboliza los opuestos que se funden en la deidad.

La investigación antropológica y etnográfica ha reportado abundante información respecto a la androginia, relacionada con tres temas inherentes al pensamiento simbólico ancestral: los cultos arcaicos, el chamanismo y la mitología. Seguidamente se resalta la singular relación entre el ascetismo arcaico y la androginia (o travestismo), extraída de la selección de mitos del capítulo "Androginia" de este libro: «Según Tácito, los sacerdotes germánicos se vestían de mujer. En Siria, el sacerdote castrado del culto de Attis se vestía de mujer. En Roma, durante las Lupercales (celebradas a mediados de febrero), era común el travestismo ritual. Los sacerdotes de Cibeles se castraban, y a partir de este momento sólo vestían ropas femeninas. Se han encontrado figurinas de Ishtar (la versión babilónica de Inanna) barbudas. Su culto incluye travestidos. En Sulawesi (Indonesia) existe una orden de sacerdotes travestidos (*tjalabai*, o «mujeres de imitación»). Entre los dayaks de Borneo, los *basir* son los sacerdotes y brujos, que a menudo visten con ropas de mujer (son travestidos). Los adivinos y chamanes escitas eran andróginos. Entre los navajos, los *nadles* (los que cambian, los que se transforman) son travestidos; algunos de ellos se convierten en poderosos chamanes».

La práctica del cambio de género entre los chamanes se repite en todo el mundo. Es común entre coreanos, polinesios, dayaks (Borneo), dogones (Mali), mapuches (Chile y Argentina), chukchis (Siberia), yupiks (Siberia y Alaska), kamchadales (Rusia), coriacos (Rusia), inuits (región ártica de Norteamérica), tehuelches (Patagonia argentina), zapotecas (México), y entre las culturas norteamericanas: arapahoes, cheyennes, navajos, pawnees, lakotas, utes, zuñís, y algunas tribus más.

Entre los pueblos norteamericanos existe la figura sagrada del *berdache*, hombre andrógino que cumple la función de curandero, sabio, profeta, artesano, protector y maestro soñador. Además de estas atribuciones, suele emplear técnicas de modificación de la consciencia. La actividad del *berdache* en los rituales presenta algunas diferencias con la de los chamanes transformados —en mujer— en otras culturas. A menudo, los *berdaches* son asistentes del chamán en las ceremonias y ayudan en el cambio de género para convertirse en chamán. El profesor emérito de la Universidad de Helsinki, Arja Anna-Leena Siikala, declara que los chamanes andróginos escandinavos entran en éxtasis cuando invocan a la Señora del Bosque, práctica representativa del chamanismo paleoasiático (Stutley, 2003). Los *quariwarmis* son los chamanes andróginos incas: «Su presencia chamánica invocaba la fuerza creadora andrógina tan a menudo representada en la mitología andina» (Horswell, 2005).

Cuando el chamán alcanza el estado de trance tras las técnicas extáticas, se sumerge en la región mística donde se manifiesta la abolición del tiempo profano, y donde la oposición de los géneros (femenino y masculino) trasciende, fundiéndose en un único género. El chamán interpreta el papel sagrado del andrógino en las ceremonias en las que participa. Itijjuaq es considerado uno de los primeros chamanes reconocidos por la tradición inuit. Se afirma que era andrógino y que fue el creador del primer amuleto. Quailertetang es la Diosa del Clima de los inuits, y la hermana andrógina de Sedna. Ambas conviven en el inframundo y son las guardianas de los animales, los cazadores, los pescadores y los chamanes transformados. Durante las grandes tormentas de nieve se acude al chamán para que actúe a través de un ritual, para así apaciguar la ira de los espíritus. A través de cantos, danzas y manipulación de amuletos, el chamán accede a un estado de éxtasis, con el propósito de bajar al inframundo, invocar al espíritu de Sedna y calmar su ira. Cuando se practica el ritual inuit, se escenifica el mito de Quailertetang y Sedna. Los dos géneros se entremezclan mediante la escenificación ritual de un hombre disfrazado con piel de foca y vestido de mujer, que desempeña el papel de Quailertetang en el mito (Pratt, 2007).

En Borneo, el chamán *ngaju* de los dayaks integra dos contrapartes: el *basir*, parte masculina, y el *balian*, parte femenina. Los chamanes *basir* y *balian* deben entrar en trance para convocar a la deidad Sangiang, recibir su poder y visitar la morada de los dioses. La palabra para designar el estado modificado de consciencia en los dayaks es *bandong*, que significa «barco»; pero también se emplea el término *mangumpang*. Ambos vocablos tienen significados que complementan la dualidad macho-hembra (Pratt, 2007). Mahatala-Jata es una divinidad andrógina con forma de serpiente-pájaro, venerada por los *ngaju*. Mahatala es un ave masculina que vive en la cima de la montaña, presidiendo el Reino Celeste; Jata es la serpiente marina hembra que gobierna las profundidades del Océano. Ambas deidades están unidas por un arco iris de joyas, que forman la deidad completa. Entre los *ngaju* se cree que tanto los *basir* como los *balian* son la encarnación de Mahatala-Jata.

El personaje andrógino más conocido de la mitología griega es, sin duda, Hermafrodito, hijo del dios Hermes y de la diosa Afrodita. La ninfa Salmakis se enamoró de él y, tras un abrazo mientras se bañaban, ambos cuerpos se fusionaron en uno solo. Hermafrodito representa la sacralización del ideal de belleza manifestado en la unión de los dos géneros. Los antiguos escitas acudían a los *Enarei*, una casta de chamanes andróginos, que a través de rituales extáticos provocados por la ingesta de enteógenos y practicados en plena naturaleza, conseguían contactar con los dioses para pedirles consejo. En Herodoto (*Historias IV*, 67) se describe a los Enarai como adivinos hermafroditas que profetizaban a través de la corteza del tilo.

La androginia divina, como símbolo de la perfección y la completitud, se reactualiza en los rituales sagrados, inspirados en los mitos de la creación y en las acciones creativas que la divinidad ejerce a través de la integración de los opuestos. El rito actúa como el reflejo de un modelo ejemplar a imitar; cumple la misión de orientar la conducta del ser humano. El ritual chamánico consiste en el viaje que el chamán emprende hacia el Más Allá. Los chamanes son maestros en las técnicas del éxtasis, mediante las cuales transgreden el umbral del tiempo, lo cual desencadena la experiencia visionaria del retorno al origen. A través de este tipo de ceremonias, el espacio y el tiempo trascienden, y se vuelve al tiempo mítico de la Creación, originada a partir de la interacción de los opuestos.

A veces las visualizaciones del chamán durante el estado de trance siguen un modelo simbólico, asociado a la idea de regreso al origen; como por ejemplo, experimentar el retorno al vacío donde flota el Huevo Cósmico, o bien al útero de la madre (oscuridad acuosa absoluta), o acceder al lugar de origen y destino de las almas (el inframundo; o el Mundo Superior, en su caso). De acuerdo con el concepto filosófico de la *Coincidentia oppositorum* (coinciencia de los opuestos), se trataría de alcanzar la oscuridad para volver a la luz, y a través de ella reintegrarse en la unión de los opuestos. La androginia del chamán manifiesta el

cambio y la transformación, relativizando la tensión entre los polos opuestos; lo cual, en último término, promueve el bienestar en su comunidad.

Según el cuarto axioma del *Kybalion*, atribuido a los «Tres Iniciados»: «Todo es doble, todo tiene dos polos; todo, su par de opuestos: los semejantes y los antagónicos son lo mismo; los opuestos son idénticos en naturaleza, pero diferentes en grado; los extremos se tocan; todas las verdades son medias verdades, todas las paradojas pueden reconciliarse». C. G. Jung, en su obra *Mysterium Conjunctionis,* citando la máxima de los alquimistas *solve et coagula* (disuelve y coagula), defiende que esta expresión debería entenderse simbólicamente como un proceso de reintegración psíquica de los dos polos. El filósofo Jean Libis asume que «el androginado, el incesto, y la gemeralidad podrían constituir los elementos reversibles de una misma familia mitógena» (Libis, 1980, p. 210).

A partir de lo expuesto hasta ahora, se puede afirmar que tanto la androginia como los gemelos son símbolos universales, y se corresponden con la idea primigenia de la reintegración y reconciliación armónica de los opuestos.

GEMELOS, O EL DOBLE

Antes de abordar el mitema del doble, o de los gemelos, es conveniente revisar el concepto del animismo, de cara a esclarecer la noción universal del «dualismo existencial». Se entiende por animismo a un conjunto de creencias que consideran a los espíritus como entes reales, pertenecientes a un orden paralelo al de los hombres, animales o plantas. Edward Tylor, uno de los padres de la antropología moderna, acuñó el término «animismo». Lo definió básicamente como «la doctrina general de las almas y otros seres espirituales en general» (Tylor, 1977). Esta creencia es universal, y es característica de las culturas animistas de los pueblos indígenas. Aunque el fenómeno es muy extenso, y presenta, según el lugar, sus propias particularidades, se puede generalizar asegurando que las culturas animistas creen que, tanto las entidades animadas como las naturales, están dotadas de alma, así como de una consciencia propia. En síntesis, el animismo integra diferentes creencias que aceptan la existencia de seres espirituales y de almas.

Se entiende por entidad espiritual cualquier ser sobrenatural de naturaleza sutil, mientras que el alma sería la fuerza vital percibida como una imagen etérea del cuerpo (doble). El antropólogo Robert H. Lowie aclara algunos de estos escurridizos términos en su libro *Religiones primitivas* (Alianza Universidad): «[Los espíritus] no son inmateriales; su entidad es, en cambio, menos vulgar que la de los cuerpos de los objetos físicos ordinarios; y este modo más sutil de existencia corpórea es lo que puede denominarse "espiritual" en un sentido etnológico». Más adelante añade que se ha evidenciado que en muchas partes del planeta se comparte la creencia de que las personas están dotadas de al menos un alma (Lowie, 1983). La idea de que el alma se desprende del cuerpo del difunto para recorrer el trayecto hacia el Más Allá es un clásico de la historia del pensamiento humano.

Es necesario añadir que el fenómeno de los sueños, desde el punto de vista del animismo, se contempla como un viaje del doble o ánima del soñador por el mundo onírico. Recordemos que el chamán es el especialista en las técnicas del éxtasis y, por lo tanto, es conocedor del procedimiento del desdoblamiento, mediante el cual el alma consigue trasladarse del mundo ordinario al mundo de los espíritus. El chamanismo, aunque no coincide plenamente con el animismo, comparte estas mismas ideas sobre el alma, los espíritus y el Más Allá.

La figura de los (divinos) gemelos aparece constantemente en las mitologías de todo el mundo. La lista se extendería considerablemente si citáramos todas las culturas en las que se repite dicho mitema. Habitualmente se presentan como personajes ancestrales de sangre divina, o de paternidad doble. Es el caso de los míticos Pólux y Castor, los hijos del dios Zeus y del mortal Tindáreo con la mortal Leda, que nacieron de un huevo. Es común que los hermanos

míticos, nacidos de un mismo parto, representen dos mitades opuestas de una misma unidad. En algunos mitos se trata de hermanos, uno hembra y otro varón (Isis-Osiris); en otras ocasiones se distingue entre el gemelo bueno y el malvado (Ahura Mazda y Ahriman). En otros mitos, los gemelos primigenios representan razas diferentes: por ejemplo, Manup (negro) y Kulabob (blanco), en Melanesia.

La diosa Nut y el dios Geb son los gemelos primordiales egipcios; uno representa el Cielo y el otro la Tierra. En la mitología hopi, los hermanos son emplazados uno en el Polo Norte y el otro en el Polo Sur. Los personajes dualizados no son siempre gemelos, como es el caso de los hermanos bíblicos Caín y Abel (el segundo es el «virtuoso»; el primero, el «réprobo»). Otras veces la simbología del doble se encarna en la figura de dos amigos: el personaje civilizado (Gilgamesh) y el salvaje (Enkidu). Los Asvins son un par de gemelos de la mitología hindú que cabalgan a caballo: representan la curación sagrada y simbolizan el alba y el crepúsculo. En la mitología chamánica coreana, el mito de la isla de Jeju narra cómo el dios inmortal Cheonji-wang fecunda a una mortal, que engendra a los gemelos Daebyeol-wang y Sobyeol-wang, los cuales ascienden al Cielo. Finalmente, uno de ellos desciende al Mundo de los Muertos para establecer justicia.

Entre los bagams de Camerún se cree que los gemelos nacen con poderes sobrenaturales (Ngeub, 2001). En la religión yoruba, los gemelos Ibeji son considerados seres mágicos; se cree que comparten una misma alma en dos cuerpos distintos. Cuando uno de ellos muere, el *babalawo* (chamán yoruba), construye una figura de madera en la que se deposita «la mitad del alma» del hermano fallecido. Para evitar que los espíritus se enojen, los padres de los gemelos deberán cuidar la efigie como si estuviera viva. En la mitología dogón de Mali, los *nommos* o espíritus primordiales, encarnados en cuatro pares de gemelos, se describen como hermafroditas y teriomorfos (mitad hombres, mitad peces). Uno de los *nommos*, al igual que sucede en la iniciación chamánica tradicional, es desmembrado; en este caso por el dios primigenio Amma.

Según el mito navajo de los gemelos, Monster Slayer y su hermano Born from Water, después de adquirir poderes sobrenaturales de la Diosa Creadora Changing Woman, aniquilan a todos los monstruos. En el ritual de «curación de ennegrecimiento» del pueblo navajo se reincorpora el mito con el propósito de regresar al tiempo sagrado y favorecer la sanación. El paciente se recubre de carbón y adorna su cuerpo con yuca para encarnar la figura del gemelo mítico Monster Slayer. Los cantos de la ceremonia de «ennegrecimiento» reactualizan el mito y ayudan al paciente a identificarse con la figura del héroe mítico. De esta manera, el paciente escenifica ritualmente la hazaña que llevó a los gemelos a aniquilar a los monstruos, desencadenando, así, la liberación de su enfermedad.

Las hazañas que realizan los gemelos míticos presentan ciertas similitudes con las experiencias que percibe el chamán en estado de éxtasis, cuando su alma emigra para unirse con la deidad. Los chamanes, especialistas en sanación, atienden a las personas que han perdido su alma, y se encargan de recuperarla mediante la realización de un vuelo mágico a través de diversas técnicas de trance. Además, como si de un hermano gemelo se tratara, su alma se transforma en la figura de su animal de poder, su *alter ego*. La imagen repetidamente representada en el arte sacro como una figura teriomórfica (combinación de ser humano y animal) se correspondería con un desdoblamiento transfigurado del alma del chamán en animal.

Además de las historias de mellizos complementarios, son también abundantes los relatos de entidades incorpóreas que acompañan a las personas en el viaje trascendental. Entre los personajes de la mitología maya encontramos los héroes gemelos Xbalanqué y Hunahpú, hijos de la Diosa Madre Ixquic y del dios de la fertilidad Hun-Hunahpú. Mientras que Xbalanqué toma el control en el inframundo, su hermano gemelo, Hunahpú, destaca en el Mundo Superior. Los chamanes son reconocidos por la facultad de viajar por estos dos mundos. Los mayas creen que cada persona posee un alma mortal llamada *chanul* y otra inmortal, o *chulel*. El *chulel*, o espíritu, tiene la cualidad de la «alteridad», haciendo posible

cambiar su aspecto humano en el de un animal. En estado de trance, el alma del chamán adquiere la capacidad de transformarse en animal, adquiriendo el papel auxiliar de instructor o doble (*nahual*). Esta consciencia del ser dual, que concede al alma la particularidad de transformarse en animal y viajar a lugares metafísicos, ya sea al Cielo o al Infierno, parece derivar de un sustrato chamánico, muy rico en elementos del pensamiento mítico, como el de los gemelos o el de la figura del doble como realidad exterior al sujeto.

La creencia en un concepto similar al *nahual*, o ser sobrenatural que acompaña a una persona durante su vida, está atestiguada en mitologías de múltiples culturas. En el *folklore* irlandés, el *fetch* (literalmente «traedor») es el doble de una persona viva, que normalmente adopta forma animal (tal vez se trate de un *psicopompo*). La mitología nórdica asigna el nombre de *fylgja* («la que sigue») al doble animal, que puede aparecer tanto en los sueños como en la vigilia (Winterbourne, 2006, p. 204). El *etiäinen* es un espíritu mensajero invocado por el chamán finés para obtener conocimiento. Un concepto similar es el *vardøger* escandinavo, que actúa como un espíritu guardián del *noaidi* (chamán). El *khargi* del chamán evenk se congrega en forma de animal en el Árbol del Mundo; el chamán lo invoca para viajar hacia el Más Allá (Ripinsky-Naxon, 1993).

El *folklore* japonés llama a la manifestación del alma de una persona viva como *ikiryō*, es decir, su doble o gemelo incorpóreo. En el Reino Antiguo egipcio a la fuerza vital impersonal se la llamó *ka*. El *ka* pertenece al hombre tanto en esta vida como en el Más Allá; actúa como un espíritu doble que puede conceder la inmortalidad, permitiendo su transformación en un dios. Al faraón egipcio se le consideraba un gemelo cuyo hermano había nacido muerto en la placenta. El *ka* del faraón nace con él, y actúa como su gemelo protector en vida. El arqueólogo y egiptólogo holandés Henry Frankfort aclara la noción de *ka* y lo relaciona directamente con los gemelos: «El *ka* aparece con los rasgos típicos que adoptan los gemelos en el *folklore*: repite los actos del rey». Y también vincula el *ka*, al doble, al Sol y a la Luna: «El *ka* ("gemelo" o doble") del rey acabó convirtiéndose en un dios-Luna, Jonsu, el *ka* por excelencia del Sol» (Frankfort, 1988, páginas 93-102).

Existen diversos mitos en los que los gemelos acaban en el Cielo convertidos en el Sol y la Luna. Como el dios andrógino Mawu-Lisa de la mitología fon, compuesto por su parte femenina (Mawu), que adopta la forma de la Luna, y su parte masculina (Lisa), que se convierte en el Sol. Los gemelos mayas, Hunapuh e Xbalanqué, después de matar a los Señores del Inframundo, alcanzan el Cielo convertidos en Sol y Luna, respectivamente. Los gemelos andinos Willca, después de huir del dios del Fuego y del Mal, trepan a través de una cuerda hacia el Cielo, donde acceden a su padre Pachacamac, que los convierte, al hermano en el Sol, y a la hermana en la Luna. Este vínculo entre los gemelos divinos y su culminación mística en Sol y Luna también está presente en culturas propiamente chamánicas, como sucede en la etnia amazónica tupí guaraní; aquí los gemelos míticos Korahi y Sahi se convierten en Sol y Luna, respectivamente. En la cosmovisión coreana, impregnada de ideas chamánicas, es habitual el relato de la creación del Universo con dos soles y dos lunas. En el mito chamánico coreano Sirumal, los gemelos divinos Seonmun y Humun destruyen con un arco las copias del Sol y de la Luna.

La aparición del lenguaje derivó en una etapa evolutiva de la comunicación entre humanos que propició que nuestros antepasados pudieran compartir experiencias de todo tipo; incluso aquéllas que se manifiestan a partir de técnicas de modificación de la consciencia, como el trance, el consumo de enteógenos y el sueño. En la Antigüedad, los sueños fueron considerados un canal hacia otra dimensión, y permitían que el «doble» recibiera los mensajes de los dioses. Una de las técnicas de los chamanes para llegar a estados modificados de consciencia consiste en los sueños divinos o lúcidos (el sujeto, dentro de su propio sueño, es capaz de tomar decisiones conscientes. Véase el estudio, realizado por Stephen LaBerge, investigador de la Universidad de Standford, que «revisa los estudios psicofisiológicos sobre los sueños lúcidos» [LaBerge, 1990]).

En todas las culturas arcaicas de concepción animista se cree que el alma del soñador se desprende del cuerpo y emprende un vuelo que le permite contactar con los espíritus de los ancestros y con otros seres sobrenaturales. La «incubación de los sueños» era una práctica espiritual habitual, realizada en los templos sagrados de diversas culturas de vocación espiritual. La mayoría de civilizaciones han practicado el sueño lúcido sagrado (en el que el soñador es consciente que está soñando y puede obrar a voluntad dentro de él). Los ejemplos más antiguos los encontramos en el Antiguo Egipto y en Babilonia. La palabra «sueño» en egipcio es *rswt*, cuyo significado etimológico es «estar despierto», y se representa mediante el símbolo de un ojo abierto (Moss, 2014).

En muchas culturas de tradición espiritual se piensa que el alma (o el doble) puede viajar de forma consciente durante el sueño. Los soñadores experimentan su «otro yo» recorriendo un mundo onírico en el que se rebasan las leyes físicas y el tiempo ordinario desaparece. El soñador se hace consciente en su sueño, puede volar, atravesar las paredes, interactuar con seres sobrenaturales o fallecidos, etc. Los dayaks de Borneo creen que poseen ocho almas, o *sumangats*, aunque sólo una puede abandonar el cuerpo, especialmente durante el sueño. Los *oko-jumu* («los que hablan desde los sueños», en el idioma de los pigmeos de las Islas Andaman) son considerados chamanes que pueden contactar con los espíritus de la selva a partir de experiencias oníricas, o de ataques epilépticos. Joseph Campbell no los considera chamanes, porque no acceden a los mundos sutiles a partir del trance. Según la definición acordada en la introducción de esta sección, un chamán puede acceder a través de diversas técnicas a estados modificados de consciencia; no solamente a través del trance. Al igual que los chamanes de otras culturas, los *oko-jumu* perciben su muerte y resurrección iniciática en el «Otro-mundo», aunque acceden a éste a través del puente de los sueños. Después de la iniciación, su doble sigue en contacto con los espíritus del mundo onírico, que le otorgan el poder de dañar y sanar; e incluso de modificar el tiempo meteorológico a conveniencia (Radcliffe-Brown, 2013).

Entre los incas se consideraba que los gemelos eran hijos del rayo y protectores del hogar. En un rito inca se sumergía al gemelo varón en agua helada para predecir si llegaría a ser un *yatiri* (chamán) (Echavarría, 2001). Los quechuas y los aimaras estiman que los gemelos están tocados por el rayo, y por lo tanto, como hijos del rayo son los elegidos para actuar como sanadores y maestros en las ceremonias sagradas. El cronista amerindio Guaman Poma de Ayala señala que «se hacen magos, los llamados hijos del rayo, que son los mellizos, la nariz hendida y los nacidos de pie» (Betancourt, 1994). Los dioses gemelos andinos Catequil y Piguerao nacieron cada uno de un huevo. El primero representa al rayo y al oráculo, y se caracteriza por una serpiente de dos cabezas; Piguerao es la divinización del relámpago y se le representa con la figura del pájaro de la tormenta. Según el mito, después de resucitar a su madre, expulsan a los tenebrosos Guachemines y suben al Cielo, apoderándose de las armas divinas del rayo. Finalmente, el dios creador Ataguju hace emerger de la tierra, con aperos de oro y plata, a los nuevos habitantes del territorio.

Los Afáridas, Idas y Linceo, son dos gemelos de la mitología griega. Idas es descrito como el más fuerte de los dos, mientras que Linceo puede ver en la oscuridad y encontrar con su vista prodigiosa tesoros escondidos. En la travesía de los Argonautas, los Afáridas lucharon contra los Dioscuros por el reparto del botín del saqueo en Arcadia (que consistía en un conjunto de cabezas de ganado), pues los Dioscuros (Castor y Pólux) se lo robaron. Tras la lucha, Linceo mató a Castor con una lanza, después Pólux hizo lo propio con Linceo, y cuando Idas estaba a punto de matar a Pólux, Zeus lo atravesó con un rayo para salvar a su hijo divino. En este momento, Pólux renuncia a la inmortalidad concedida por ser el hijo de Zeus.

Hércules es otro mellizo célebre de la mitología griega. Alcmena tuvo gemelos: primero nació Hércules, el hijo de Zeus, y poco después Ificles, el hijo del mortal Anfitrión. El séptimo de los doce trabajos de Hércules tiene como objetivo llevar vivo a Micenas el Toro de Creta, al que Poseidón —después de verse engañado por Minos— encolerizó hasta convertirlo en una terrible bestia que echaba fuego por las narices.

BOUFONÍA, TORO SAGRADO

Las múltiples representaciones de bisontes y uros en el arte parietal de las cuevas prehistóricas (como por ejemplo en las europeas de Lascaux, Niaux, Chauvet, Monte Bego, Altamira...) demuestran la admiración que suscitaban los bóvidos en el ser humano desde tiempos muy remotos. Según interpretaciones arqueológicas y antropológicas, estas imágenes rupestres se habrían creado en un entorno mágico-ritual, lo que indicaría que los animales representados eran considerados sagrados; al menos, desde la época glaciar.

André Leroi-Gourhan (uno de los grandes especialistas en Prehistoria, influenciado por el estructuralismo) formuló una teoría para explicar el significado de la iconografía rupestre. Una de sus interesantes propuestas fue que «el arte paleolítico tuvo que ser esencialmente mágico: el hechizamiento, la captura de los espíritus y *démones*, una especie de chamanismo y ritos de fecundidad, habrían impuesto, tanto la ejecución de objetos muebles, como las decoraciones en las paredes de las cuevas...». Desde este enfoque, es admisible creer que las escenas con figuras teriomórficas rupestres actúen como registros de instantáneas prehistóricas de prácticas rituales, en las que determinados individuos en trance se transformaban en animal. Ya hemos visto que, en el mundo de los chamanes, los espíritus auxiliares del chamán pueden metamorfosearse en animales como preámbulo del viaje extático hacia las regiones místicas.

El vínculo de un determinado animal con el clan viene definido por la identidad del espíritu animal (o *totem*) que representa, auxilia y protege a la comunidad cuando es invocado. Una clave para entender la relación entre el alma del chamán y la figura del animal que representa al clan, se puede observar en la trama narrativa que ofrecen ciertos mitos de la mitología siberiana. El alma del chamán buriato recibe el poder del animal, que se encuentra latente en el clan. El espíritu del animal recibe el nombre de *khubilgan*, que significa «asumir otra forma» o «cambiar uno mismo». Este concepto lleva implícita la idea de metamorfosis del chamán. Otro ejemplo, en el que aparece el toro como animal protector del chamán y del clan, se encuentra en un mito buriato en el que se interrelaciona el antepasado mítico Bukha-Nojon («Maestro-Toro»), la aparición en tierras primigenias de un buey gigante (en el mito es el Toro Azul Oscuro), y la aceptación de este animal como espíritu protector del chamán y como emblema del clan. Todavía se pueden introducir más ejemplos de este vínculo entre el astado y el clan de la comunidad.

El clan bulagat de los buriatos tiene como *totem* un toro, animal fundamental del mito de la creación (Namba y Neumann, 2004). En la etnia siberiana de los yakutos, uno de los animales de poder más representativos de los chamanes es el toro. Los yakutos atan un becerro a un abedul, considerado el Árbol Sagrado (está situado al frente de la yurta), para iniciar el ritual de sacrificio del animal. A continuación, el chamán yakuto toca el tambor, canta, y baila en el interior de la yurta, acompañado por la gente de su comunidad. Cuando alcanza el éxtasis, la transformación mística del hombre en toro se consuma y empieza a ascender por el *Axis Mundi* a las regiones celestes («Great Northern Expedition: in the wake of the academic detachment». *Science*, 2007). Los samoyedos creen que el alma del chamán, al abandonar su cuerpo, toma la apariencia de un toro. En la tradición de los yuraks samoyedos, una figura de madera con forma de toro intenta reproducir el alma del chamán. Y para acabar con las analogías de transformación chamánica siberiana, cabe añadir que los espíritus del mar de los cheremises (ugrofineses) se manifiestan también a través de la forma de un toro. De acuerdo con sus creencias, su rugido se escucha desde el mar (Holmberg, 1964).

Siberia no es el único lugar donde se observa una relación evidente entre el chamanismo y el culto al toro. En el desierto del Kalahari, como en el resto de culturas chamánicas, se considera que el trance proporciona un medio espiritual para comunicarse con los animales, los cuales actúan como mensajeros entre el chamán y el «Otro-mundo». En los rituales chamánicos de las sociedades senufo de Mali y de Costa de Marfil se emplean tocados con cornamentas de toro para propiciar un contacto con las potencias espirituales de este animal y facilitar, así, la sanación de algún miembro de su comunidad (Namba y Neumann, 2004).

El trabajo de investigación del arqueólogo sudafricano J. D. Lewis-William, sobre las creencias de la sociedad san, señala la asociación entre las prácticas chamánicas y el arte rupestre de esta etnia nómada de cazadores-recolectores de Sudáfrica. En su artículo «La red imaginista del mito san, arte y paisaje», analiza en profundidad, desde una perspectiva antropológica, la estrecha relación entre el mito y las costumbres tradicionales. Para la etnia san, Eland es el antílope-espíritu auxiliar de los chamanes. Juega un papel destacado en todos los ritos de paso y de curación de los sans. En las ceremonias rituales, el chamán se coloca en su cabeza la cornamenta del eland, y durante la danza ritual entra en trance, transformándose en el animal-tótem que le guiará hacia el mundo de los espíritus. El hombre-antílope accede a un mundo fabuloso donde el tiempo lineal confluye con el tiempo mítico; allí donde es posible la curación de las personas de la comunidad y la protección contra las fuerzas malignas. Las pruebas etnográficas que aporta J. D. Lewis-William demuestran que las escenas del arte rupestre de los sans se ajustan a las narraciones asociadas con las experiencias vividas por el chamán en estado de trance. La representación y adoración del astado sagrado no son exclusivos de África, ni del chamanismo, sino que es un fenómeno religioso de presencia universal.

El culto al Dios Toro es común también en diversas culturas neolíticas, tanto africanas como indoeuropeas. La interpretación de algunas representaciones de toros, vinculadas a ritos funerarios indoeuropeos, indica que la potencia y la virilidad divinas del toro suministran la fuerza vital para viajar al Más Allá. Los sacrificios implican un intercambio con alguna fuerza sobrenatural, y siempre guardan una relación mágica o ritual. Existen referencias protohistóricas de su culto en diferentes emplazamientos neolíticos; como en el yacimiento anatólico de Çatal Hüyük (hacia el VIII milenio a.C.), donde el simbolismo del toro está asociado constantemente a la Diosa Madre y a aspectos relacionados con la fertilidad (propios de comunidades que han domesticado el toro).

Se han encontrado tumbas con restos de sacrificios de toro (cráneos y huesos) en túmulos (cámaras de piedra con techos de arcilla), en las cercanías del círculo de piedra astronómico egipcio de Nabta Playa (6500 a.C.), asociadas a sus constructores megalíticos, los cuales considerarían al toro como a un animal sagrado mucho antes de florecer el período faraónico. En la cultura prehistórica badariense del Alto Egipto (4400 a.C.-4000 a.C.) se han encontrado sepulturas de restos de toro envueltos en lino, hecho que confirma una veneración predinástica del culto al toro. Las evidencias arqueológicas también demuestran su arcaico carácter sagrado en el Antiguo Egipto. Una prueba indiscutible se expone en la piedra de Palermo, en la cual se constata su adoración en la dinastía I. Pero también se evidencia en los sarcófagos del Serapeum de Saqqara, donde los toros —según se afirma— se sepultaban con los honores de una divinidad. En el culto al toro sagrado, Apis era considerado como una manifestación del dios Ptah, y cuando moría, se le asociaba a Osiris, en calidad de dios renacido. Hathor es una deidad egipcia vinculada a las vacas, y fue adorada desde épocas predinásticas. Es la Diosa del Amor, de la Música y de la Danza. Se la asocia al útero (casa) de Horus; y al igual que los chamanes, actúa de *psicopompo*, que guía a las mujeres —después de la muerte— al Mundo Celeste. Bat (palabra femenina para designar el *ba*, o alma) es otra diosa vaca predinástica; es la deidad elegida para recorrer el camino hacia el inframundo. Una relación adicional entre el bóvido y la vitalidad reside en la palabra egipcia *ka*, que designaba indistintamente al toro y a la fuerza vital.

El apodo de Teshub, el Dios del Cielo y de la Tormenta entre los hititas, es Taru (el «toro»). En el arte de Urartu se lo representó con un triple rayo y un arma en sus manos, erguido sobre un toro que camina sobre las aguas, y con un ser alado sobre su cabeza. Teshub es dueño de dos toros sagrados, Seris y Hurri, cuyas astas son ungidas con una fragancia oleosa para prepararlos para la batalla. El Dios de la Agricultura e hijo favorito de Teshub, en la mitología hitita, es Telipinu, el mítico fundador del reino hitita. El rito fundacional hitita consistía en el encendido del primer fuego de la ciudad sobre la piel de un toro sacrificado, convirtiendo el lugar en el centro sagrado del reino y, por lo tanto, en el altar principal. El fuego sagrado

obraba como una puerta de acceso al inframundo. Las fuerzas sobrenaturales actuaban sobre el fuego sagrado, y cuando el fuego se apagaba, Telipinu bajaba al Mundo Subterráneo; en ese caso, se entendía que las cosechas y el ganado peligraban. Cuando el fuego se encendía, Telipinu ascendía de nuevo de las tinieblas y, de esta manera, se creía que prosperaba la agricultura y la ganadería. En el ritual de invocación del dios Telipinu se empleaba una fragancia oleosa sagrada constituida por diversos ingredientes, como la higuera, la vid, el pan de cerveza, el águila, etc., que, dadas sus características, sugiere que la mezcla podría haber producido efectos narcóticos después de la ingesta (Reyhan, 2016).

Según cuenta el mito de Telipinu, cuando éste desapareció (se había quedado dormido), las tierras se tornaron yermas. Entonces Teshub envió un águila para localizarlo; fue en vano. Seguidamente, Hannahanna, la reina del Cielo, envió una abeja. Efectivamente le encontró, y le picó. Telipinu se enojó mucho, con lo que provocó terribles inundaciones. La Diosa de la Magia (Kamrusepa), mediante un elaborado ritual mágico, curó su enfermedad y la Tierra se salvó.

El toro se consideró en Chipre, por lo menos desde el 3000 a.C., como un animal sagrado y un símbolo de la fertilidad. Un poste, con un bucráneo (calavera de un bóvido con su cornamenta) colocado en la cúspide, presidía el santuario chipriota. Éste representaba el *Axis Mundi* e indicaba que se trataba de un centro de adoración. En el santuario del Dios Cornudo de Enkomi (s XII a.C.) se han encontrado altares de piedra, adornados con cuernos. Allí se ejecutarían tal vez los rituales de culto al toro. También se hallaron varios huesos y cráneos de toro, provenientes de supuestos sacrificios. A nivel antropológico, se ha argumentado que los bucráneos podrían haber servido como ofrendas al Dios Cornudo, y como máscaras para rituales presididos por los intermediarios de lo sagrado.

Cuando los micénicos llegaron a Chipre para comerciar con el cobre, el consumo de la adormidera se extendió por toda la isla. Los registros confirman que el opio se empleó en los rituales de fertilidad durante largos períodos de tiempo. Las múltiples figuras de arcilla que representan a un hombre con cabeza de toro (o con un tocado de cuernos en la cabeza) encontradas en Chipre, datadas en el período arcaico, se han interpretado como representaciones de devotos del dios de la fertilidad.

El «hombre toro» apareció en tiempos prehistóricos en el mundo oriental y en el Egeo, de forma más o menos simultánea. En el conocido mito del laberinto de Creta, el Minotauro, antagonista de la historia, es el hijo de la reina Pasifae (la Diosa Luna) y del Toro de Creta (enviado por Poseidón para vengar el engaño del rey Minos). El héroe Teseo penetró en las oscuras cavernas del laberinto (*catábasis*) con la intención de dar muerte al monstruo tauromórfico, que yacía oculto entre las sombras. Después de acabar con su vida, arrebató la cabeza de la bestia como trofeo de su victoria. Para salir con éxito del laberinto (*anábasis*), se ayudó del hilo de Ariadna, que había desenrollado previamente en el camino de entrada. En la travesía de regreso a Delos (donde el rey Egeo le esperaba), los tripulantes de la nave desembarcaron en la isla de Naxos para celebrar la victoria de Teseo. Al acabar la fiesta, los odres de vino quedaron secos y los tripulantes cayeron extasiados tras las largas danzas nocturnas. Al día siguiente, Teseo zarpa con su tripulación, abandonando traicioneramente a Ariadna.

El *géranos* es una danza ritual que se bailaba en Delos y Naxos hace más de tres mil años. Los pasos imitaban el baile de cortejo de las grullas, similar a las vueltas de los meandros del laberinto minoico (llamado también de siete vueltas). El *géranos* forma parte del ritualismo que restaura el mito del laberinto, y simboliza el triunfo de Teseo y la salvación del reino. El simbolismo transmitido en este mito minoico mantiene ciertos paralelismos con el mitema de descenso al inframundo. Como se ha podido comprobar en apartados anteriores, la experiencia iniciática del chamán en el viaje de descenso al inframundo se conserva en forma de relatos en las mitologías de todo el mundo. En el mito del laberinto, como en cualquier otro mito, todo es alegórico.

Es plausible, según lo expuesto hasta ahora, interpretar el mito del Minotauro en clave chamánica. Según este punto de vista, en la aventura del héroe que se interna en el laberíntico

camino para vencer a la bestia se evoca la iniciación del chamán en su viaje de descenso al submundo. Los intrincados y oscuros pasadizos del laberinto aludirían al Mundo Inferior, plagado de peligros y descrito como un camino turbulento. Al igual que en el inframundo de numerosos mitos chamánicos, dentro del laberinto vive un monstruo antropófago (escondido en lo más profundo del alma del neófito), «parecido a la serpiente estranguladora que representa los poderes de la noche y oscuridad» (W. Cox, 2012). La muerte del Minotauro representaría el sacrificio del toro ofrecido a la divinidad y, por lo tanto, supondría la inmolación del propio ego del héroe o del futuro chamán. El hilo de Ariadna se asociaría con la sabiduría, con el sabio que guía al iniciado en el camino de retorno al mundo ordinario. La danza de las grullas practicada en la isla de Naxos se equipararía a la danza ritual celebrada en las ceremonias de iniciación chamánicas.

Llama la atención que esta danza, tan peculiar, se reproduzca ritualmente entre los chamanes *khanty* (ostiakos) de Siberia, los indígenas ainus de Japón, los twas de África Central y las danzas sema de los alevis en Turquía (Winterbourne, 2006), así como en otras culturas asiáticas como la coreana, la china y del sudeste asiático (en la isla de Malekula y en las islas Vanuatu) (Armstrong, 1943, páginas 71-76).

En el extremo occidental del continente asiático se localiza un vestigio arqueológico en el que se observa el símbolo combinado del toro y la grulla. Estos dos animales míticos son representados, junto a la silueta de un cánido, en la inscripción de un pilar de piedra caliza del complejo arqueológico de Sanliurfa (Turquía), el cual es considerado el santuario más antiguo del mundo (se conoce con el nombre de Göbekli Tepe). Es un lugar de culto primigenio que se corresponde cronológicamente con una etapa preneolítica, y por lo tanto previa a la agricultura. Ello sugiere que fue levantado y venerado por pueblos de cazadores-recolectores.

La proximidad con el yacimiento turco de Çatal Hüyük (el cual ofrece evidencias tempranas de un culto al toro), donde se encontraron enterrados huesos de grulla, junto con un cuerno de ganado y una cabeza de perro, hacen sospechar un posible vínculo sagrado entre estos tres animales mitológicos. Los huesos de grulla de Çatal Hüyük presentan perforaciones y signos de haberse empleado como parte de un disfraz. Por otro lado, las patas de la grulla esculpidas en el pilar número 2 de Göbekli Tepe son desproporcionadas respecto al cuerpo: aparecen anormalmente gruesas y, además, la flexión de sus rodillas se corresponde con la de un humano. Los detalles en otras representaciones de aves en Göbekli Tepe son correctos, lo que sugiere que el artista conocía sobradamente las proporciones y anatomía de las aves. La antropóloga, N. Russell y su colega, el ornitólogo K. Mc Gowan (de la Universidad de Cornell), «sugieren que las danzas de las grullas pudieron ser imitadas para recrear mitos del origen, tal vez del propio clan o de la Humanidad como tal». El arqueólogo y prehistoriador alemán Klaus Schmidt, director de las excavaciones en Göbekli Tepe, consideró este monumento como «el primer templo del mundo», y argumentó que en él se practicaban rituales de tipo chamánico. Así pues, todo parece indicar que en Göbekli Tepe la grulla, el perro y el toro tenían una connotación simbólica similar a la que tienen en los cultos y la mitología de ciertos pueblos de cazadores-recolectores (Russell y McGowan, 2003).

La actuación escénica durante el ritual de sacrificio del toro es una práctica religiosa común entre las culturas antiguas. El sacrificio del toro está estrechamente vinculado con la adoración de ciertos dioses. En Mesopotamia, esta idea se aprecia en la Epopeya de Gilgamesh, en la que se relata cómo Gilgamesh y su compañero Enkidu matan al terrible Toro del Cielo. En unas tablillas de arcilla babilónicas se constata, a partir de la expresión «En un principio era el toro…», la importancia de este animal en la cosmovisión de dicha cultura mesopotámica.

De igual modo, en los frescos de algunas tumbas egipcias, se retratan escenas de la caza del toro con lazo, y de su muerte sagrada, que recuerdan la descripción de Platón en el Critias (119 c, d, e), en la cual explica con detalle el procedimiento del sacrificio del toro por parte de los atlantes, como ofrenda a Poseidón. El texto platónico declara que lo cazaban sin hierro, con cuerdas y madera, y lo degollaban encima de una columna de oricalco en la que

estaban inscritas sus leyes. A la luz de las llamas del fuego sagrado, consagraban las partes del toro y recogían la sangre del animal sacrificado en diez cráteras, que repartían entre los diez reyes (las cinco parejas de hijos gemelos de Poseidón). Este rito es parecido a los atestiguados en el Mediterráneo oriental, como el plasmado en un sarcófago minoico de Agia Triada (en él se escenifica el ceremonial del sacrifico del toro sagrado). En Grecia se mataba al toro con un cuchillo; su sangre se drenaba en un recipiente y el hígado se empleaba como medio de adivinación.

La hepatocopia es un sistema tradicional de adivinación (basado en la examinación del hígado de un animal sacrificado) practicado desde muy antiguo por babilonios (posiblemente antes del 2000 a.C.), asirios, etruscos, romanos, griegos, hebreos, indonesios, malasios, indios, filipinos, y por los chamanes en la actualidad. Ezequiel (21, 21) menciona esta mancia ancestral en el siguiente versículo: «El rey de Babilonia se ha colocado donde comienzan los dos caminos, y consulta a la suerte: revuelve las flechas, consulta a sus dioses, examina hígados de animales». Dentro del marco de la tradición cultural y de las creencias religiosas de Indonesia se considera el hígado como el «asiento del alma», órgano propicio para la adivinación desde mucho antes de la propagación de las religiones foráneas en el país (hinduismo, islam o cristianismo), pudiéndose encontrar en las más remotas partes del archipiélago (Sharifian, Dirven, Yu y Niemeier, 2008). El origen del ritual indonesio de la hepatoscopia refleja el punto de vista de los pueblos indígenas de las culturas animistas, que creen que los dioses y los espíritus divinos registran el destino en el hígado del animal sacrificado (*Ibid*). Este método fue empleado por monjes cristianos de la Edad Media; actualmente está muy extendido en Indonesia, Malasia, Nepal y la India.

Uno de los recursos de diagnóstico empleado en los ritos de curación por los chamanes nepalíes es el examen minucioso del hígado de un animal. En el Himalaya, los sikkimeses siguen una antigua tradición chamánica, en la que se sacrifican toros y otros animales para fortalecer un juramento. El *pawo* o la *nejum* del Sikkim (chamán varón y hembra respectivamente) sacrifica animales para deshacerse de alguna entidad sobrenatural (Erschbamer, 2019). En Corea, una de las representaciones chamánicas para propiciar la curación, o reclamar ventajosas cosechas y prosperidad a la comunidad, se basa en un rito de adoración al ganado (*Yangju Sonorigut*) en el que el chamán se atavía con una máscara y un disfraz del bóvido para invocar a los espíritus curativos y ahuyentar a los espíritus malévolos que originan las enfermedades (National Folk Museum of Korea, 2015). En Tailandia algunas etnias, como los meos, los akhas y los lawas comparten el culto al búfalo: se realizan sacrificios en los rituales funerarios; el chamán toca el tambor y reparte su carne al difunto y a los acompañantes del funeral, según marca la Tradición. Se cree que el alma del búfalo acompañará al difunto a la tierra de los espíritus (Falvey, 1979).

En la isla indonesia de Sumba se celebra anualmente, desde tiempos inmemoriales, el festival del sacrificio del búfalo de agua, caracterizado como un ritual para favorecer las cosechas. La antropóloga de las religiones de la Universidad del Sur de California, Janet Hoskins, en su artículo «Violence, Sacrifice, and Divination: Giving and Taking Life in Eastern Indonesia», recoge el testimonio etnográfico de este festival. Un mito de los kodis de Sumba cuenta cómo tuvo lugar el origen del sacrificio del toro. He aquí la historia: «Un chico huérfano llamado Hyaghu Ana Meha era tan pobre que se dedicaba a pastorear los búfalos de gente adinerada. En una de las salidas con la manada, se encontró con unos espíritus salvajes que le proporcionaron la magia necesaria para ascender socialmente y poseer sus propios búfalos reproductivos. De esta manera pudo sacrificar al animal con su propio nombre y, a continuación, alcanzar el estatus de héroe».

Varios días antes del día indicado para celebrar la ceremonia sagrada del sacrificio del búfalo, el pueblo de los kodis canta, reza y danza. El día de la efeméride, los hombres se adornan con tocados de cuernos y las mujeres se visten con atuendos asociados a los pájaros, y se unen al son de la percusión en un baile frenético. Los chamanes, equipados con lanzas y espadas, conducen al toro mediante una cuerda ligada a su morro, hacia el poste de

ejecución. El chamán situado frente al animal invoca al espíritu del búfalo, y una vez finalizadas las plegarias oportunas, le asesta el golpe mortal. A continuación, los adivinos inspeccionan sus vísceras (el hígado, el corazón y los intestinos) para comprobar si el espíritu del búfalo sacrificado aceptó sus bendiciones y plegarias. Finalmente, la carne se reparte según un elaborado protocolo del clan. El bucráneo se coloca en lo alto de una tumba de piedra para que, en un ritual posterior, el alma del búfalo alcance el «Corral del Cielo», su lugar futuro de residencia.

En el centro de Flores y en las montañas de Sulawesi se cree que el espíritu del búfalo comparte con los humanos la lucha por la vida, fusionando su alma con la del verdugo en el momento del sacrificio del animal. Una vez consumado el violento ritual de muerte, se cree que la Tierra está «empapada de alma y la última victoria humana será vívidamente recordada». La etnia indonesia de los torajas, en Sulawesi, sacrifica un número de búfalos que oscila, en cantidad, según el prestigio de la persona fallecida. Sus cornamentas se instalan en la entrada de las casas para facilitar el viaje de los fallecidos al «Otro-mundo», los cuales ascenderán a lomos del búfalo hacia Puya, el Cielo de los torajas. En diversos relieves del templo khemer de Angkor Wat se observan escenas de la caza ceremonial y del sacrificio sagrado del toro. En el norte de Laos el sacrificio del búfalo se ofrece a los espíritus del hogar para reintegrar la cosmovisión con la enfermedad del paciente, los ancestros y los espíritus. Janet Hoskins concluye, tras su amplio estudio sobre las sociedades indonesias, que «El cuerpo [del búfalo de agua] no es simplemente un recipiente dejado atrás, vaciado del alma y rápidamente devorado, sino parte de un movimiento dinámico entre polaridades, de bestia a hombre, de conquistado a conquistador, de muerte a nueva vida».

En la mitología hindú, Shiva es un dios destructor y renovador del Universo. Deificado como el primer *yogui*, vive en el Cielo. Es el Señor de la Danza. Nandi, el toro blanco, es su vehículo, su compañero y su personificación. También se representa a Nandi en forma de hombre-toro. Durante el «batido del Océano de Leche», el rey de las serpientes, Vasuki, expulsó el veneno que tomó del fondo del Océano. Para evitar la propagación del mal por los tres mundos, Shiva lo bebió. Pero parte del veneno se derramó de la boca de Shiva y Nandi se sacrificó consumiéndolo también, aunque finalmente Shiva salvó al dios toro de la muerte. Shiva posee tres ojos. El ojo del centro, conocido también como ojo interno, le otorga poder espiritual para ver más allá de lo comúnmente perceptible. Shiva es el maestro de las tres disciplinas del conocimiento hindú: el *samkhia* (cosmología), el *yoga* (liberación del alma de las ataduras del cuerpo mediante la introspección), y el *tantra* (rituales de reintegración a la fuente original).

En gran parte de la India todavía se practica el rito chamánico del sacrificio del búfalo de agua, pudiéndose remontar a culturas megalíticas. Los sacrificios de toros son más habituales en el sur de la India que en el norte. Un gran número de sellos de arcilla pertenecientes a la civilización del Valle del Indo muestran una persistente iconografía del toro. No se conoce todavía su funcionalidad, pero por la escenografía reproducida, parece razonable pensar que representen deidades o hagan referencia a rituales o creencias heredadas de la tradición oral. El toro aparece habitualmente en el centro del sello y rodeado de signos. Una iconografía que arroja pocas dudas de su carácter cultual se puede observar en las tablillas de arcilla en las que se representa la muerte del toro con lanza. En el sello H1971 se plasma la imagen de un dios cornudo sentado (posiblemente Pashupati, Señor de las Bestias y encarnación de Shiva), así como una escenificación del sacrificio, en la que el lancero pisa la cabeza del toro y le agarra una de sus astas, mientras que el bóvido dobla sus rodillas delanteras como signo de rendición. Además, en algunos sellos se representan acróbatas saltando por encima del toro al estilo minoico (por ejemplo, el sello BNL568 o el M312). Las acrobacias con carácter religioso también fueron muy populares en las civilizaciones minoica, micénica y romana. Este tipo de evento se practicó también en China en la dinastía Han para propiciar las cosechas. Las ceremonias de acrobacias sobre toros se celebran actualmente en España y en la India.

Del reino Dian de China se conservan unas figuras de bronce que escenifican la caza ritual con cuerdas y el sacrificio del toro. En China, durante el solsticio de verano, se ofrece al dios de la estrella Polar (Shangdi) un toro sacrificado sobre un altar circular. Una de las etnias más antiguas de China, el pueblo yao, sacrifica un toro como ofrenda al primer ancestro, Panwang o Pan Gu. Todavía hoy en día, el chamán yao oficia el ritual de sacrificio siguiendo las técnicas de la Tradición, cuya práctica se remontaría a tiempos prehistóricos. Con estos ritos se pretende reactualizar el mito de Panwang. En la celebración del Año Nuevo chino, se sacrifica y se reverencia al «Buey de Primavera» (en el Libro de los Ritos, *Liji*, se describen todos los detalles de esta ceremonia ancestral). Actualmente, el acto se representa mediante unas figuras de arcilla que se hacen añicos en la creencia de que así se potencian los efectos de la primavera y se propician buenas cosechas (Boileau, 1998-99, páginas 89-123).

En la dinastía Zhou, una raza de enanos se encargaba de solemnizar el sacrificio del «Buey Mijo». La narración del mito en los rituales de sacrificio tiene lugar tanto en una iniciación chamánica como en un rito funerario; e incluso, en la solicitud de preces (de deseos o ruegos). La celebración consiste en unas peculiares danzas rituales al ritmo de los tambores, que se acompañan de cantos con contenidos míticos. El oficiante distribuye la sangre del toro sacrificado, salpicándola hacia los cuatro puntos cardinales y hacia un punto central. Se ejecutan numerosas acrobacias de ascenso por la escalera para llegar a los Nueve Cielos y comunicarse con los dioses y los espíritus. El chamán pone a prueba sus poderes caminando por carbones incandescentes, y sosteniendo una piedra ardiendo. Después de cada uno de estos pasos continuará con los rituales de adivinación (Song Zhang, 2005).

El *Imbas Forosnai* es una práctica de clarividencia celta asociada al héroe Fionn mac Cumhaill. Según la tradición de este pueblo, consumiendo la carne de un toro blanco sacrificado para la ocasión se obtenían visiones, en trance o en sueños, para alcanzar respuestas o profecías del «Otro-mundo». En los antiguos rituales celtas de incubación del sueño se sacrificaba un toro o un buey, se ingería su carne antes del ayuno de tres días, durante los cuales el practicante dormía durante otras tres noches sobre la piel del animal, mientras que cuatro druidas cantaban sobre él. De esta manera, el soñador potenciaba sus sueños y era guiado al reino de los espíritus (Pratt, 2007). Los más altos iniciados mitraicos celebraban un banquete ofrecido a Mitra y al Sol, en el que comían la carne del Toro Solar, un «pan eucarístico», y tomaban una poción enteogénica bebida de un ritón o cuerno de toro (Hoffman, Ruck y Staples, 2002, páginas 12-50).

Para acabar el apartado, se ofrecen unos últimos apuntes sobre el taurobolio, y algunos mitos del toro primigenio, recogidos en culturas tan dispares como la huichol (México), la sami (Laponia), la persa y la nórdica. En el carnaval de San Andrés, que el pueblo huichol celebra anualmente, el *mara'akame* (chamán) ofrece la sangre de un toro sacrificado al Dios Sol Tayaupa con la intención de establecer contacto con el origen mítico del bóvido. Según la mitología huichol, el ancestro mítico Tamatsi Kauyumari fue un magnífico chamán que emergió del Océano Pacífico. Se le considera el líder de la peregrinación primigenia y el creador del Sol y del orden imperante. Por lo tanto, los huicholes creen que él es el creador del toro y de todos los animales conocidos (Medina, 2014). Los espíritus auxiliares de los *noadi* (chamanes sami) viven en las montañas y, cuando se les invoca, se aparecen en forma de seres teriomórficos o antropomorfos. Cuando el *noadi* requiere su ayuda o consejo, puede invocar al espíritu tauromorfo entre todos los asistentes espirituales de su congregación, para que le proteja en el viaje extático al Más Allá. Gavaevodata es la vaca-toro hermafrodita de la tradición del zoroastrismo, creada por el dios supremo Ahura Mazda. Otro buey primigenio de la mitología persa es Hadhayosh. Es tan enorme que —según explica el mito— además de cargar montañas, mares e incendios en su espalda, puede transportar a los humanos a través de las aguas primordiales de una región mística a otra. Audhumbla es la vaca primigenia nórdica que se formó con el hielo derretido del Infierno (Niflheim). Con su leche alimentaba al gigante de hielo Ymir.

GIGANTES

Las mitologías de la mayoría de pueblos del mundo cuentan que existieron seres gigantescos que anduvieron por la tierra durante el tiempo primigenio. Al rastrear todos los mitos que contienen en su trama a los gigantes, se han detectado una serie de analogías que podrían ofrecer algunas pistas para esclarecer la identidad de estos seres de tamaño descomunal. No debe ser casual la presencia de un concepto mítico recurrente en mitologías de culturas aparentemente desvinculadas las unas de las otras, como la sumeria, la nórdica, la azteca, la algonquina, la china y la hindú, cuyas cosmologías explican que el Universo fue creado a partir de la muerte y el desmembramiento (arquetípico) de un ser gigante cósmico. Incluso, sorprende la extraña coincidencia extraída de mitologías de todos los continentes, en relación al episodio que narra la aniquilación de los gigantes a raíz del Diluvio.

Parece extraño que la mente humana, de forma independiente, haya imaginado y registrado en su historia sagrada la existencia de un ser gigante provisto de un solo ojo. Son muy conocidos los cíclopes de la mitología griega, pero seres con estas características también aparecen en la tradición australiana, filipina, amazónica, irlandesa, vasca, serbia, turca, así como en la cheremís y la votiaca siberianas. Este personaje con un solo ojo aparece asimismo en un mito de los hausas y los anyis del África Occidental, en el que un chamán, provisto de un solo ojo, es el protagonista del relato, junto con la astuta y embaucadora Araña. El dios Odín de los nórdicos recibe el apelativo de «un solo ojo» (más abajo se describen las analogías entre los atributos de este dios y el chamanismo). El Dios del Inframundo de los celtas se llama Balor; perdió un ojo por el veneno de los druidas. En el otro lado del mundo, en la isla Futuna polinésica, su Dios del Inframundo, llamado Atua-Mata-Tasi, posee un solo ojo. Para los inuits, Sedna es la Diosa del Océano del inframundo que, como los anteriores personajes míticos, también tiene un ojo. Del análisis sistemático de todos los mitos tratados que presentan el mitema de los gigantes, se infiere que existen ciertas tipologías de gigantes que comparten los mismos atributos. Por ejemplo, se han detectado una serie de relatos que describen a los gigantes como antropófagos, mientras que en otros casos viven en el inframundo, o se ocupan de soportar el Cielo, o son los míticos fundadores de ciudades, reinos e imperios.

El *Samguk Yusa* es considerado una de las más importantes recopilaciones de crónicas mitológicas coreanas. Los eruditos aseguran que su contenido evidencia la persistencia de un antiguo culto chamánico entre las primeras religiones indígenas. Un mito fundacional incluido en este libro ancestral explica cómo los nueve jefes del país escucharon una voz extraña del Cielo, la cual les ordenaba que debían instaurar nuevos reinos. Pero antes debían bailar y cantar. Al obedecer el mandato, un cofre dorado envuelto en telas rojas descendió del Cielo. Al abrirlo, descubrieron que su interior albergaba seis huevos de oro. Cuando los huevos eclosionaron apareció, en cada uno de ellos, un bebé gigante. Estos niños gigantes consiguieron madurar en tan solo dos semanas; al día siguiente, cada uno de ellos fundó uno de los seis reinos de la Confederación Gaya, convirtiéndose —respectivamente— en sus reyes (Barnes, 2001, páginas 179-200).

Varios aspectos de la narración sugieren ingredientes con una posible influencia chamánica. Por ejemplo, la capacidad de escuchar voces celestiales, o los rituales basados en cantos y bailes. La maduración de los niños gigantes aludiría a la iniciación y el aprendizaje del chamán. Recordemos que el nacimiento del alma del chamán, que eclosiona de un huevo, es un elemento repetido en varias mitologías. En las narrativas de la isla de Jeju se reúnen varios motivos afines a creencias chamánicas. Es frecuente encontrar la presencia de un gigante creador en el mito coreano del Génesis de Jeju. Debemos recordar que, en mitologías de diversas culturas, los primeros seres de la creación, o los agentes creadores, son gigantes desmembrados. Del mismo modo, en el ritual de iniciación chamánica, el descuartizamiento es un tema reiterado en los registros de la experiencia del iniciado. A partir de los datos mostrados, no es descabellado pensar que la figura del gigante mitológico creador haga

referencia a chamanes primigenios y a fundadores ancestrales de nuevos clanes o reinos de la Antigüedad. Las guerras míticas contra los gigantes podrían aludir a las luchas frecuentes registradas entre chamanes, o incluso entre diferentes clanes.

Los Jotun son un clan de gigantes nórdicos, protagonistas del origen del Cosmos. Se les describe como sabios y peligrosos. El primer progenitor de los merovingios fue un gigante del mar; su hijo Merovius fue el fundador de la primera dinastía del reino franco (Coleman, 2007). Corineus es el hijo de Hércules, líder de los troyanos y un matador de gigantes de la mitología británica; a él se le atribuye la fundación de Cornwell. Los Daitias son semidioses benévolos y gigantes de la mitología puránica hindú; también son los constructores de templos y ciudades en el Patala. Algunos de sus hijos se convierten en monarcas. En la mitología azteca se nombran varios gigantes fundadores. Uno de ellos es Xicallancatl, el fundador de la ciudad con el mismo nombre (Robelo, 1911, páginas 706). Otro ejemplo de gigantes fundadores aztecas son los *quinametzin*, a quienes se les atribuye la construcción de la pirámide de Cholula (Xelhua), y de la ciudad de Tenochtitlán (Tenoch).

Algunos de los ejemplos añadidos a la siguiente lista de mitos de gigantes fundadores, presentan algún elemento fácilmente atribuible a los magos primigenios. Como se ha visto anteriormente, el cíclope Balor era el Dios del Inframundo celta, y rey de los fomorianos (la primera raza de gigantes que poblaron Irlanda). Balor perdió un ojo por ver los rituales secretos de los druidas y exponerse a los vapores de la poción mágica que éstos estaban elaborando, hecho que le concedió el poder de matar o paralizar con la mirada. Se decía que Balor podía convertir animales y hombres en piedras (Coleman, 2007). Balor, además, construyó el fuerte de Rath Breisi en Connacht. El gigante Hayk, después de liberar al pueblo de la opresión babilónica, fundó el estado armenio. Más tarde se le veneró como el dios de la vegetación y del vino. La etnia indígena de los misaks del sur de Colombia conserva un mito en el que se explica la fundación de su pueblo. Llaman a sus antepasados primigenios *numisak*, o «gente grande», y dicen que estos gigantes «vinieron por el agua en el primer día. En el segundo, éstos sembraron la autoridad, que constituye el centro alrededor del cual se conforman como una sociedad, y las plantas del conocimiento. Al beber su jugo, interiorizaron el sentido, el saber del mundo. Aún hoy, cuando nace un niño, se le da de beber el zumo de estas plantas» (Dagua y Aranda, 1993, páginas 9-48). Así pues, según lo expuesto, la sabiduría de los gigantes parece derivar de las «plantas de conocimiento», lo cual se corresponde con una de las técnicas que emplean los chamanes para contactar con lo sobrenatural.

En el siguiente texto entran en escena los moradores divinos del Asgard, los Asios (o Ases, cuyo jefe es Odín). Son unos personajes mitológicos descritos por Snorri Sturleson (recopilador de los mitos nórdicos en el s. XIII) como hombres primigenios muy sabios venidos de Asia. Según el *Edda de la Völuspá*, son grandes maestros de las artes, constructores de fortalezas, altares y templos, herreros y forjadores, que interactúan con gigantas que vienen del reino de Jotunheim. Además, los Asios están involucrados en la creación de los primeros humanos. ¿Se trataría este episodio de una alusión metafórica a la fundación de un clan o de un reino?

«Los Asios se reunieron en las llanuras de Ida; levantaron sus altares y construyeron sus templos; establecieron las fraguas, forjaron sus objetos preciosos, pusieron su fuerza a prueba de muchas formas, fabricando pinzas y confeccionando herramientas. Jugaban sobre la hierba con humor y no conocían en absoluto la necesidad del oro, pero todo cambió cuando llegaron tres gigantas muy robustas de Jotunheim. Entonces, todos los dioses se sentaron en sus tronos y deliberaron, hasta saber qué enano sería el que crearía la raza [humana] con los huesos lívidos y la sangre del gigante. Modsogner, jefe de la raza de los enanos y también Durin, fueron creados entonces; y al igual que los hombres, los enanos en la tierra fueron creados en el número que Durin ordenó. Entonces salieron de las filas tres Asios poderosos y bellos, y encontraron en la playa abandonados a Ask y a Embla [los dos primeros seres humanos en la tierra], sin destino. Aún no tenían espíritu ni alma, ni sangre ni belleza, ni bella tez. Odín les dio el espíritu, Hoener les dio el alma, Loeder les dio la sangre y una bella tez» (*Edda de la Völuspá*).

Este texto presenta una clara evidencia de que el pensamiento mítico está enraizado en una concepción de lo sobrenatural (gigantes, alma y espíritu), y por lo tanto de lo sagrado (o numinoso), obtenido, según nos cuentan los mitos, a partir de experiencias adquiridas por el viajero que visita los mundos sutiles. Esta dimensión mítica, representada como un mundo que supera la fantasía, se corresponde con una región mística habitada por seres sobrenaturales y por las almas de los seres humanos. Existen buenas razones para creer que estas ideas, de pensamiento simbólico, originadas desde una concepción animista e impregnadas en los mitos, indican un conocimiento primigenio y universal sustentado en principios sagrados. Posiblemente dicho conocimiento sagrado esté combinado con hechos reales históricos, transmitidos de generación en generación. Y seguramente, también, aprehendidos a partir de la práctica arcaica del éxtasis.

El formidable poder que exhiben los gigantes en los mitos puede equipararse a la energía de las fuerzas elementales que originaron el Universo. A partir de las técnicas extáticas, el chamán alcanza un estado no ordinario de consciencia, que le puede conferir un aumento de su fuerza muscular. El *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales* (DSM-IV) señala que durante un estado de trance o de posesión, «el individuo puede mostrar un aumento del umbral sensitivo del dolor, ingerir materiales no digeribles (p. ej., cristal) y experimentar un aumento de fuerza muscular» (1995, p. 744). El chamán, en dicho estado, es susceptible de recibir una serie de visiones que percibirá como contactos con diferentes seres sobrenaturales, en los que se incluyen entre otros, a enanos, gigantes, monstruos, demonios o espíritus que gobiernan los elementos naturales. Durante el estado alterno de consciencia, el chamán accede a una dimensión cognitiva que, con la maestría adecuada, le facilita la sabiduría que va más allá de lo visible y que, según cuentan los mitos, le fue atribuida a algunos gigantes. Según explica el *Grímnismál* (un poema mitológico incluido en la *Edda Poética*), un gigante descendió por los Nueve Mundos Inferiores para llegar al Hel (inframundo nórdico), donde se hunden las raíces de Yggdrasil (el Árbol del Mundo), con la intención de adquirir la anhelada sabiduría.

Odín es el hijo de la giganta Bestlar y uno de los principales dioses Ases del panteón nórdico. En el libro *El chamanismo y las técnicas arcaicas del éxtasis* (Mircea Eliade) se detallan algunos rasgos de Odín propios del chamanismo norasiático. El significado del nombre Odín (Óðinn) es el de «maestro» (-*inn*) del «éxtasis» (óðr). Uno de los apelativos de Odín es «Gran Mago». Varios germanistas han identificado la escena en la que Odín permanece colgado de un árbol durante nueve días y nueve noches como un rito de iniciación chamánica. Slepinir es el caballo de Odín, que lo conduce, a través del Árbol Yggdrassil, a buscar la compañía de otros dioses. También desciende al inframundo a lomos de su corcel; entre otros motivos, para rescatar el alma de Balder y obtener información de los seres que moran en el submundo. Slepnir está dotado de ocho patas, como los caballos chamánicos arquetípicos. Uno de los apelativos con los que se le reconoce es «Maestro del Éxtasis» (véase más arriba).

Un fragmento del libro anteriormente citado, en el que Mircea Eliade alude a Snorri Sturleson, relaciona el poder del dios nórdico con el de los chamanes: «Snorri escribe: "Su cuerpo yace como si durmiera o estuviera muerto, pero se convierte en pájaro o en animal salvaje, en pez o en dragón, y viaja en un abrir y cerrar de ojos por lejanos países". Se tienen motivos para comparar este viaje extático de Odín bajo forma animal con la transformación de los chamanes». Los atributos de los dos cuervos, acompañantes y mensajeros de Odín, encajan perfectamente con las funciones de los espíritus auxiliares de los chamanes (Odín puede ver a través de los ojos de sus cuervos). Odín baja al inframundo para recabar información consultando a una profetisa muerta, y practica la adivinación con el cráneo decapitado del gigante Mimir. Como iniciador de la necromancia, duerme sobre la tumba de los poetas para inspirarse y obtener conocimiento; al igual que el *Imbas Forosnai* de los druidas celtas. El mito describe el viaje que emprende la profetisa al alcanzar el trance. En la mitología nórdica abunda la magia; los hechizos y encantamientos reciben el nombre de *seidhr*. Odín es un practicante consumado de *seidhr*. Las sesiones de las prácticas chamánicas

comparten muchos rasgos del *seidhr* nórdico, como por ejemplo la indumentaria ritual, la importancia del coro y de la música, el éxtasis, el vuelo místico, la curación, la resurrección y la búsqueda de sabiduría.

A continuación, se citan varios episodios míticos en los que un gigante (o un personaje relacionado con este enorme ser mítico) se aventura en búsqueda del conocimiento: 1) El chamán de la mitología finesa, Väinämöinen, nació de un águila y encontró a un niño, que plantó un roble que llegó hasta el Cielo. Lo escaló y desde el Mundo Superior consultó a un gigante las palabras mágicas que debía pronunciar para construir su barco. Acto seguido, el gigante tragó a Väinämöinen, pero después de forjar un martillo y un yunque, el chamán –desde el interior del gigante– lo golpeó en el corazón hasta que consiguió las palabras mágicas. El chamán Väinämöinen se corresponde con el héroe cultural que enseñó la agricultura y el arte de encender el fuego a la Humanidad. 2) Tarvaa es otro chamán primigenio, en la mitología mongol y tibetana. El mito nos cuenta que este chamán alcanzó la sabiduría de los espíritus que vivían en el mundo inferior, o de los muertos. Como resultado del viaje al inframundo, los pájaros lo dejaron ciego. 3) Lo mismo le ocurre a Odín, en la mitología nórdica. Pierde un ojo al ganar sabiduría y elocuencia. En varias fuentes de la mitología nórdica, las gigantas practican el rito chamánico de bajada a los Infiernos para conseguir la sabiduría (Kaldera, 2017). Esta práctica está íntimamente vinculada con los gigantes Jotnar del Jotunheim y con la fuente de la sabiduría (*Ibid*). Odín hace de intermediario del gigante Mimir; mediante este contacto mágico, conecta el mundo terrestre con el mundo celestial y obtiene la sabiduría.

A modo de síntesis, se trae a colación un mito nórdico centrado en el mitema de la bajada al inframundo (situado por debajo de la raíz del Árbol del Mundo), los gigantes y la obtención de la sabiduría. Este breve texto, recogido en el libro *Mitología nórdica,* escrito por el filósofo y humanista danés Heinrich Niedner (1997, p. 46), expone el vínculo entre varios conceptos del mito que son afines al chamanismo (entre paréntesis se indica la relación con el texto): el Árbol del Mundo, la raíz del Árbol (o los «misterios de los abismos»), los gigantes, la fuente de sabiduría (o «las tinieblas del pasado»), y el elixir de la inmortalidad (o el «cuerno de oro con clara hidromiel»):

«Debajo de esta raíz de Ygdrasil, que se extiende hasta el Jotunheim, hay otra fuente llamada, según su guardián, Fuente de Mimir, donde están ocultas la sabiduría y la ciencia. El nombre de Mimir significa "conocimiento". Los gigantes, al ser más viejos que los Asios, percibían con más profundidad que estos últimos las tinieblas del pasado. Habían sido testigos del nacimiento de los dioses y del principio del mundo, y preveían su caída. Los dioses tenían que acudir a ellos para conocer este doble acontecimiento, y esta idea está muy enérgicamente expresada en la *Völuspá*, primer canto de la Vieja Edda, donde una *vala,* o profetisa del Jotunheim, se representa surgiendo del abismo, y desvelando el pasado y el presente a los dioses y a los hombres. Ésta es la sabiduría que Mimir conserva en su frente. El mismo Odín debe poseerla. Durante la noche, cuando el Sol se ha puesto detrás de los límites de la Tierra, va a Jotunheim. Odín penetra en los misterios del abismo, pero debe dejar su ojo en prenda por el brebaje que recibe en la fuente de la ciencia. Pero en la gloria del amanecer, Mimir bebe en su cuerno de oro la clara hidromiel que cae sobre la prenda de Odín. El Cielo y la Tierra se comunican mutuamente su sabiduría».

Mimir es el gigante nórdico que vigila la Fuente de la Sabiduría. Como se negó a conceder el secreto de los Aesir, fue decapitado por los Vanir (los dioses rivales). La cabeza del gigante fue momificada y hechizada para que pudiera hablar y servir como medio de adivinación de Odín. (La cabeza desmembrada y parlante de Orfeo fue famosa por sus profecías. Asimismo, se invocaba la cabeza milagrosa del gigante y rey galés Brân [cuervo] para obtener consejos y protección. Igualmente, es una práctica común en Melanesia y Polinesia emplear las calaveras para comunicarse con los espíritus de los ancestros. En África, los yorubas, los efiks, los nupes, los tems y los lambas comparten un mito en el que aparece

una cabeza parlante. En América, los shuars imploran a los espíritus de antiguos chamanes fallecidos a través de las *tzantzas*, o cabezas decapitadas y reducidas.) La relación con el chamanismo es clara, ya que los cráneos de los chamanes siberianos tienen un papel importante como oráculos. En otro mito nórdico, se dice que el más sabio de los gigantes es Vafthruthnir. Odín, después de beber del Pozo del Conocimiento, quiso poner a prueba su sabiduría retando a muerte a Vafthruthnir. La competición estuvo muy reñida, pero no pudo responder a una última pregunta formulada por Odín, con lo que el gigante acabó rindiéndose. La mitología nórdica está repleta de gigantes sabios. Destacan el gigante Vidolf, maestro de la magia y la curación, que a su vez es un antepasado de brujas y magos. La giganta hechicera Groa intentó extraer a Thor un trozo de pedernal de la frente. Jarnvidjur es una raza de brujas gigantes que viven en el bosque de Iron-wood; sus hijos son como lobos gigantes. La giganta y hechicera Hyndla le dio una poción mágica a Ottar para obtener una memoria excepcional.

Pero también existen gigantes relacionados con la magia y la curación en otras mitologías. Por ejemplo, Sharvan es un gigante irlandés con poderes mágicos. Nules-murt es un gigante de los votiacos siberianos que tiene un solo ojo y puede modificar su tamaño a voluntad. Posee un tesoro con objetos preciosos y se desplaza en forma de torbellino. Likho es un demonio femenino eslavo; es representada como una bruja con un solo ojo, pues un herrero la engañó, dejándola completamente ciega. Mare es un demonio germánico y eslavo; aparece como un animal, un enano o un gigante. Durante las pesadillas se sienta en el pecho de los soñadores. Al otro lado del Océano, en la mitología de los tuparíes del río Branco de Brasil, se habla de un chamán gigante que preside el mundo de los muertos; es llamado Mpokalero. Los algonquinos también conocen a un gigante con poderes mágicos, llamado Winpe. Los Kewawkqu constituyen una tribu de magos gigantes en algunas mitologías de tribus nativas norteamericanas. En China, Huo Sheng fue un sacerdote que se convirtió en un gigante lanzador de fuego. Otro gigante primigenio chino es Kau fu. Según cuenta el mito, quedó agotado por perseguir el Sol, se transformó en una montaña, y su vara se convirtió en el árbol de los melocotones de la inmortalidad. En Japón, se invoca al dios de un solo ojo Ichimokuren para traer las lluvias en periodos de sequía. Y en África, se cuenta que Liongo es un poeta y gigante swahili que nunca puede ser herido.

«Había gigantes en la tierra en aquellos días». Este pasaje del Genésis bíblico (6: 1-4) hace alusión a la raza híbrida de gigantes que habitaban la tierra mientras vivían las primeras generaciones humanas. Estos gigantes fueron los *nefilim*, la mayoría de ellos aniquilados por el Diluvio Universal. Pero los gigantes prediluvianos no son exclusivos de la tradición cristiana; aparecen en muchas otras mitologías del mundo. Por ejemplo, Tirawa, el dios creador de los pawnees norteamericanos, envió terribles inundaciones para limpiar de gigantes la faz de la tierra. El Creador de los arikaras norteamericanos, Nesaru, destruyó a los gigantes igualmente con una inundación. Un mito australiano describe cómo los dos hermanos Bagadjimbiri crearon a los humanos a partir de dos hongos. Los hermanos, con el paso del tiempo, se convirtieron en gigantes, siendo derrotados por el hombre-gato y su tribu. Dilga, la Diosa de la Tierra, ahogó a los asesinos, inundando la Tierra con la leche de sus pechos y finalmente, resucitó a los hermanos. Según un mito japonés, Jokwa es una emperatriz que provocó una inundación para eliminar a los demonios y a los gigantes. En el mito celta de Beowulf, los gigantes perecieron por el Diluvio. Cuando el gigante de hielo Ymir fue derrotado, la emanación de su sangre provocó un gran Diluvio que aniquiló a toda la raza de gigantes, excepto Bergelmir, que escapó y fundó una nueva raza de gigantes de hielo en el reino de Jotunheim.

DILUVIO

Algunos investigadores han sugerido que la influencia cristiana podría haber teñido con sus propias creencias algunos mitos que muestran ciertos paralelismos en algunos de sus

enunciados (algunos de ellos han sido descritos en esta obra). El panbabilonismo sostiene que el Génesis judeocristiano no es completamente original. Dicha teoría defiende que fue influenciado por la mitología mesopotámica. Sus argumentos se fundamentan en varias evidencias, entre las que destacan: 1) las dos tradiciones presentan elementos narrativos paralelos, y 2) los registros mesopotámicos del Diluvio están datados en épocas más tempranas que los textos sagrados judeocristianos.

Por ejemplo, el registro sumerio del Diluvio Universal aparece en un episodio de la *Epopeya de Gilgamesh,* que es la obra épica más antigua de las que se tiene constancia (probablemente de hacia el 1800 a.C.)*;* por lo tanto, es anterior a la composición del relato bíblico del Génesis, al menos un milenio posterior. El Antiguo Testamento debió de fundamentarse en mitos como el poema épico acadio de Atrahasis. Estas tablillas narran cómo Utnapishtim (para los babilonios, o Ziusudra para los sumerios) se salva del Diluvio a bordo de un arca que le ordena construir el dios Ea (o Enki, nombre sumerio del Dios creador y civilizador de los primeros humanos). El Diluvio del relato bíblico y el del poema de Gilgamesh conservan pasajes parecidos: una persona justa es elegida por la divinidad para salvarse con su familia; éstos construyen un arca enorme de madera, que calafatean con brea, y la cargan de alimentos y animales; tras un cierto número de días (siete días en el relato mesopotámico; en el mes séptimo a los veintisiete días del mes, en Génesis 8, 4) el arca recala en una montaña; se suelta una paloma prospectora del terreno; se ofrecen sacrificios después de desembarcar, etc.

Por lo que se refiere al mito del Diluvio, su difusión a lo largo y ancho del mundo es abrumadora. No hay región del planeta que no disponga de una historia acerca de una terrible inundación, enviada por la divinidad con la intención de purificar la faz de la Tierra. Dado que el relato diluviano es de alcance universal, diversos eruditos han propuesto muy diferentes teorías, las cuales tratan de explicar la presencia y la similitud de esta creencia apocalíptica en los registros (orales u escritos) de diferentes culturas.

Sea cual sea el origen del mito del Diluvio, lo cierto es que la dispersión del relato, junto a algunos sucesos paleoclimáticos verificados científicamente (evidenciados por el registro fósil y sedimentario), probarían que este evento mítico estremecedor se basó en hechos reales, sucedidos hace unos 13.000 años aproximadamente (en el libro *Ecos de la Atlántida* se detalla esta teoría con argumentos convincentes).

En los últimos años se han sucedido algunos descubrimientos que ofrecen más pruebas relacionadas con un evento de cambio climático súbito, causado por el impacto de asteroides en la corteza terrestre. Los últimos hallazgos han evidenciado diferentes colisiones contra la Tierra (de hace unos 12.000 años), provocadas por una lluvia de meteoritos originada por un cometa fragmentado. La destrucción por fuego tras el impacto ha sido comprobada por los registros geológicos en la zona devastada. El anterior período glaciar fue reemplazado por una fase interglaciar que duró unos mil trescientos años. El nuevo clima glaciar (Younger Dryas) acabó de forma abrupta y en los siguientes veinte años aumentaron las temperaturas considerablemente, provocando un deshielo de los casquetes polares y un aumento drástico y global del nivel del mar.

Un suceso de tal magnitud debió de ser tan impactante, y sobrecogedor, que los escasos supervivientes quedarían traumatizados después de la gran devastación. Tras llegar la calma, y con el transcurrir de los años, explicarían lo sucedido a sus descendientes. Es fácil imaginar el estupor generado en las siguientes generaciones al escuchar la funesta narración con todos sus detalles. Una historia de tal calibre quedaría registrada como un recuerdo imborrable en la memoria colectiva, y con la ininterrumpida transmisión a las generaciones futuras, se incorporaría a la tradición oral, depositándose perpetuamente en las mitologías de cada comunidad cultural. El análisis desarrollado a partir de la mitología comparada, en todos los casos, confirma que el Diluvio sobrevino por un acto de desobediencia o soberbia que enojó a los dioses, que —coléricos, por la depravación de los primeros seres humanos que poblaron la Tierra— enviaron una tremenda inundación para destruir el mundo. Como consecuencia del

castigo divino, la edad de oro y la sobrecogedora duración de las vidas de la raza humana llegaron a su fin. El acceso común al Árbol del Mundo se cerrará a las masas; éste se convertirá en el *Axis Mundi*, por el que viajarán exclusivamente dioses, espíritus y chamanes...

La estrella Polar es un elemento de culto venerado en numerosas culturas arcaicas. Se identifica con la puerta de acceso al «Otro-mundo», donde residen los dioses. Múltiples mitos escatológicos (que explican el fin del mundo) señalan que el desajuste de la estrella Polar (asociada con el eje terrestre y el *Axis Mundi*), así como los grandes disturbios generados en el firmamento, serían presagios de una gran inundación que destruirá el mundo. El desplazamiento de la estrella Polar se menciona en ciertos mitos, quizás asociado al impacto de meteoritos, los cuales podrían haber provocado una desviación del ángulo de rotación del eje terrestre.

Por citar sólo unos ejemplos, en la *Epopeya de Erra* (mito mesopotámico escrito en el templo Esagila de Marduk), se narra cómo éste, la diosa del Inframundo, y el dios Marduk, son los protagonistas de la destrucción de la Humanidad, provocada por la alteración de la posición de las estrellas y por el Diluvio: «Cuando hace ya mucho tiempo yo [Marduk] me había encolerizado y abandonado mi sede [Esagila] y desencadenado el Diluvio, por haberla abandonado, yo deshice el equilibrio del Cielo y de la Tierra. Debido a que el Cielo se turbó, las estrellas del firmamento cambiaron su posición celeste y no las volví a su lugar». También la mitología hindú recoge este acontecimiento catastrófico. En el *Maitrayana Brhamana Upanishad* se describe claramente lo sucedido: «Se secan los grandes océanos, se caen las montañas [terremotos], se mueve la estrella Polar, se cortan las cuerdas del viento [que enlazan las estrellas], la tierra se sumerge y los dioses se marchan de su lugar».

Los mitos siberianos, vinculados a la tradición chamánica, también conservan el recuerdo de un Diluvio, así como de las señales que anunciaron su llegada, relacionadas —de igual forma— con la estrella Polar. En Siberia dicho astro está asociado con el portal que conduce al chamán hacia los otros mundos. Cada pueblo siberiano lo designa con diferentes nombres: «El Clavo del Cielo» (samoyedos), «La Estrella Clavo» (lapones, fineses, estonios, chukchis y coriacos), «El Pilar de Oro» (mongoles, calmucos y buriatos), «El Pilar de Hierro» (kirghises, bashkirianos y tártaros), «El Pilar Solar» (teleutes), etc. Los tártaros y los eslavos creen que si las siete estrellas de la Osa Mayor se liberan de la estrella Polar, el fin del mundo estará cerca.

Los yenisei ostiacos cuentan que cuando el agua lo rodeaba todo y el Gran Chamán Doh navegaba en compañía de cisnes y otras aves marinas, éste pidió a las aves que le trajeran un poco de tierra del fondo del mar; con esta porción de tierra se creó una isla en la que podría descansar. Este mismo pueblo, al igual que los ugrios, consideran que las diferentes lenguas nacieron con la dispersión de las diferentes naciones tras el Diluvio. Un mito de las tundras samoyedas narra que siete fueron las personas que se salvaron navegando en un bote. Es la misma sinopsis del mito hindú del Diluvio, en el que se salvan los siete sabios, o *rishis* (recordemos que el significado literal de *rishi* es «éxtasis religioso»).

Algunos de los mitos de los pueblos de Siberia del Norte cuentan que además de una destrucción por agua, hubo también una gran devastación causada por el fuego. Episodios como éstos podrían corresponderse con el recuerdo del acontecimiento catastrófico de un impacto cósmico. Éste podría haber provocado, entre otras consecuencias, el desplazamiento del ángulo de inclinación del eje terrestre. Un estudio publicado en *The Journal of Geology* («Extraordinary Biomass-Burning Episode and Impact Winter Triggered by the Younger Dryas Cosmic Impact ~12,800 Years Ago». University of Chicago. Vol. 126, nº 2, 2018) aporta evidencias que fortalecen la hipótesis del impacto de un meteorito fragmentado (de diámetro superior a los 100 Km) que pudo provocar el inicio del período climático conocido como Younger Dryas, y las devastadoras inundaciones subsecuentes.

El desastre ocasionado por la caída de meteoritos debió desencadenar *tsunamis*, terribles terremotos y vastos incendios que arrasarían millones de kilómetros cuadrados (el

estudio calcula que fueron unos 10 millones de Km^2). Las nubes de ceniza generadas tras el impacto debieron traer largos periodos de oscuridad, así como el inicio abrupto de un «invierno de impacto», el cual causó «extinciones de megafauna del Pleistoceno tardío, cambios culturales humanos y disminuciones de población». Incesantes lluvias torrenciales debieron sucederse tras la colisión. En algún momento, las nubes de ceniza que cubrían la atmósfera debieron dispersarse, dejando entrar de nuevo los rayos de sol, lo que provocaría un aumento progresivo de la temperatura del planeta. Entonces el hielo de la corteza terrestre empezó a derretirse. La gran masa de agua dulce fundida se vertió en el océano, provocando un aumento progresivo del nivel del mar, hasta unos 120 metros, y alterando las corrientes marinas que regulan el clima. Este hecho finalmente debió provocar la fatídica inundación registrada en los restos fósiles y sedimentarios, así como en el mito: es el Diluvio Universal.

Los chamanes evenk recuerdan este antiquísimo suceso. Lo explican en un mito que se resume como sigue: «En el principio existía la tierra, pero llegó un gran fuego que ardió durante siete años y la tierra se quemó. Todo se volvió mar. Todos los evenk fueron consumidos excepto un niño y una niña que se alzaron hacia el Cielo a lomos de un águila. Habiendo vagado por un tiempo en el aire, descendieron a un lugar donde el agua se había secado. Y junto a ellos también descendió el águila a la tierra» (Holmberg, 1964). El pueblo vogul conserva una historia parecida, la cual asocia el sonido de un terrible trueno —que se escuchó desde lejos— a un incendio que duró siete años. Éste «brilla en las alturas del cielo y arde en ambos rincones del cielo». Asimismo, los vogules explican, en uno de sus mitos, que el final del mundo vendrá por un gran río de fuego. Y para acabar con los mitos escatológicos, los torgout calmucos condensan esta creencia en un mito que explica cómo «el diablo (Shulman) creó tres soles con intenciones de quemar la tierra creada por Dios (Burkhan-Bakshi). En respuesta, Dios cubrió la tierra, todavía sin poblar, con un diluvio, de modo que el diablo se sintió obligado a someterse. Sólo un sol permaneció en el cielo. Más tarde, Dios hundió los otros soles en el pozo sin fondo que ofreció al diablo como su morada» (Holmberg, 1964).

También en Polinesia se conservan mitos de destrucción que combinan estos dos elementos tradicionales. En Samoa, el mito de la creación explica cómo Fee, el Señor del Inframundo, y Gran Pulpo primigenio, tuvo dos hijos: Fuego y Agua. Éstos se enzarzaron en un titánico conflicto, en el que se generaron terribles temblores y tempestades. Finalmente, venció el Agua, de manera que se creó una enorme inundación (un «mar sin límites») que cubrió la Tierra entera. Una vez restaurada, el dios Tangaloa volvería a crear el mundo. En un mito polinesio se explica cómo Maui arrebató el fuego del inframundo y, tras un accidente con una chispa, provocó un incendio que arrasó todo el país. Para salvarse de las quemaduras se transformó en ave e invocó a los dioses para extinguir las llamas. Éstos, como respuesta, enviaron una gran inundación.

Los yaraldes, aborígenes sudaustralianos, saben que para adquirir visiones místicas durante el sueño han de embarcarse en un viaje muy peligroso. Pueden encontrarse con espíritus malignos; «algunos son como serpientes, algunos son como caballos con cabeza de hombre, y algunos son espíritus de hombres malvados que se asemejan a fuegos ardientes». Las descripciones de las visiones alcanzadas por los adeptos en el viaje místico se reducen a una sucesión de imágenes de pesadilla: «Ves tu campamento ardiendo y las aguas de la inundación subiendo, y truenos, relámpagos y lluvia; la tierra meciéndose, las colinas moviéndose, las aguas girando, y los árboles que todavía están en pie, balanceándose» (Elkin, 1945). Una espeluznante experiencia mística que puede evocar un cataclismo sucedido en algún momento del pasado remoto.

Platón también se hace eco de esta vivencia aterradora, que combina destrucción por agua y fuego. En un episodio del *Timeo*, Solón, «el más sabio de los siete», conversa con los sacerdotes egipcios de Sais y les explica los sucesos más antiguos que recuerdan los griegos. Inicia su disertación mencionando al primer hombre, Foroneo, y a su hija Níobe. A continuación, cita a Deucalión y a su esposa Pirra, los supervivientes del Diluvio (Timeo, 22). Cuando Solón

empieza a calcular los años que transcurrieron desde este suceso, uno de los sacerdotes le interrumpe, advirtiéndole de que los griegos han olvidado su Historia más remota. Seguidamente le explica las razones de la pérdida de este conocimiento: «Todos [los griegos] tenéis almas de jóvenes, sin creencias antiguas transmitidas por una larga tradición, y carecéis de conocimientos encanecidos por el tiempo. Esto se debe a que tuvieron y tendrán lugar muchas destrucciones de hombres; las más grandes por fuego y agua, pero también otras menores provocadas por otras innumerables causas» (Timeo, 22).

Acto seguido, Platón menciona el mito de Faetón para ejemplificar las consecuencias ocasionadas por el accidente sufrido por éste al conducir el carro de fuego de su padre (el dios Sol, Helio). Claramente identifica este suceso legendario con hechos reales: «La historia, aunque relatada como una leyenda, se refiere, en realidad, a una desviación de los cuerpos que en el Cielo giran alrededor de la Tierra y a la destrucción, a grandes intervalos, de lo que cubre la superficie terrestre por un gran fuego». El relato continúa con una breve explicación de cómo se salvaron los supervivientes de antiguas destrucciones, ocurridas unas veces por fuego y otras por agua.

Platón confirma la veracidad de los hechos referidos a la hazaña «más extraordinaria» que los atenienses primigenios emprendieron: la destrucción de la «marcha insolente» del gran imperio de la Atlántida, que «avanzaba sobre toda Europa y Asia». Critias, el narrador principal del Diálogo, certifica que la historia que va a contar es muy antigua y verdadera: «Un relato muy extraño, pero absolutamente verdadero» (Timeo, 20). Seguidamente, Sócrates vuelve a asegurar que, según Solón, la hazaña «más renombrada de todas... no era una mera fábula..., sino que esta ciudad [la Atenas primigenia] la realizó efectivamente en tiempos remotos...» (Timeo, 21). Después de relatar la historia que recogió Solón de su viaje a Egipto, Sócrates reivindica su autenticidad diciendo: «El que no sea una fábula ficticia, sino una historia verdadera, es algo muy importante» (Timeo, 26).

Asimismo, el sacerdote egipcio le cuenta a Solón que las leyes primigenias egipcias y atenienses, «de hace nueve mil años» (Timeo, 23), se fundamentan principalmente en la sabiduría ancestral. En aquel tiempo, los humanos adquirían el conocimiento (que incluían las disciplinas de astronomía, adivinación y curación) de los seres divinos: «También, ves, creo, cuánto se preocupó nuestra ley desde sus inicios por la sabiduría, pues, tras descubrirlo todo acerca del Universo, incluidas la adivinación y la medicina, lo trasladó de estos seres divinos al ámbito humano para salud de éste, y adquirió el resto de los conocimientos que están relacionados con ellos» (Timeo, 24). Tal y como se ha expuesto en apartados anteriores, éste es el procedimiento mediante el cual los chamanes adquieren el conocimiento: la conexión con los dioses. Curiosamente, la antigüedad que se atribuye a las leyes ancestrales de egipcios y griegos en el *Timeo* se corresponde aproximadamente con el año 11500 a.C., fecha que coincide con la sugerida por diversos estudios científicos recientes, los cuales evidencian la caída de una lluvia de meteoritos, así como sus devastadoras consecuencias en el planeta (véase más arriba).

El relato continúa con la descripción de los dominios del imperio de la Atlántida. Según esta narración, poco después de que los atenienses prehelénicos repelieran el ataque atlante, sobrevino una destrucción fulminante: «Posteriormente, tras un violento terremoto y un diluvio extraordinario, en un día y una noche terribles, la clase guerrera vuestra se hundió toda a la vez bajo la tierra y la isla de Atlántida desapareció de la misma manera, hundiéndose en el mar» (Timeo, 25).

El *Timeo* tiene su continuación en el diálogo inacabado del *Critias*, en el que se describe el imperio de la Atlántida con más detalle. El *Critias* profundiza en aspectos como la geografía de la región atlante, la organización política y militar, el urbanismo de la isla y la arquitectura de su acrópolis, sus leyes y costumbres, etc. El final del relato enumera las razones que llevaron a los atlantes a su destrucción. En un principio, éstos mantenían comunicación con los dioses y eran sobresalientes en virtud: «Obedecían las leyes y estaban bien dispuestos hacia lo divino» (Critias, 120). «No se equivocaban, embriagados por la vida licenciosa, ni perdían el dominio de

sí a causa de la riqueza, sino que, sobrios, reconocían con claridad que todas estas cosas crecen de la amistad unida a la virtud común, pero que con la persecución y la honra de los bienes exteriores, éstos decaen y se destruye la virtud con ellos» (Critias, 121).

Cuando los atlantes agotaron «la parte divina porque se habían mezclado muchas veces con muchos mortales, y predominó el carácter humano», «se pervirtieron» y se llenaron «de injusta soberbia y de poder» (Critias, 121). Finalmente, «El dios de dioses Zeus, que reina por medio de leyes, puesto que puede ver tales cosas, se dio cuenta de que una estirpe buena estaba dispuesta de manera indigna y decidió aplicarles un castigo para que se hicieran más ordenados y alcanzaran la prudencia. Reunió a todos los dioses en su mansión más importante, la que, instalada en el centro del Universo, tiene vista a todo lo que participa de la generación y tras reunirlos, dijo...» (Critias, 121).

Éste es el final inconcluso del *Critias*. Se desconocen las causas que incitaron a Platón a dejar el texto inacabado. Incluso se ignora si hubo intencionalidad en ello. Todo apunta a que las siguientes líneas del texto se corresponderían con la anunciación del castigo enviado por Zeus, que tal y como se expone en el *Timeo*, equivaldría a un terrible y fatídico diluvio que acabaría con los atlantes y los atenienses primigenios.

Platón menciona la Atlántida (el paraíso perdido) con la pretensión de advertir a sus conciudadanos del peligro que puede ocasionar el abandono de su «parte divina», y el desprecio del orden inscrito en las leyes. Es indudable el carácter moral y escatológico de estos diálogos. En ellos, Platón alerta del riesgo de destrucción y nos advierte de que, en un pasado primigenio, cuando los seres humanos agotaron su «naturaleza divina», y se alejaron del orden preestablecido en sus leyes, degeneraron paulatinamente y se pervirtieron, lo cual provocó la ira divina y su posterior castigo. Es importante recordar que estas leyes habían sido dictadas por los dioses, y estaban basadas en la sabiduría tradicional, que como señala el *Timeo*, «se trasladó de estos seres divinos al ámbito humano para salud de éste, y adquirió el resto de los conocimientos que están relacionados con ellos».

La Tradición considera que la Historia está sometida a la dinámica cíclica del «eterno retorno» (idea simbolizada en la serpiente que se muerde la cola: el *uroboros*). Por lo tanto, según esta antigua concepción del tiempo, catástrofes similares a éstas podrían repetirse en un futuro. El mensaje que expone el mito de la Atlántida es asimilable a la situación provocada por la cultura occidental contemporánea. Si contemplamos la actitud del conjunto de los seres humanos, observaremos una Humanidad degradada, indigna y corrompida por el abuso de poder, por el ansia de los bienes materiales, y por la carencia de amor al prójimo. Según Platón, esta conducta es fruto del desprecio del conocimiento ancestral.

Se requiere una sociedad con esperanza. Todavía podemos recuperar parte de esta sabiduría tradicional que se conserva en los mitos, y que sobrevive en los ritos milenarios practicados por las comunidades indígenas actuales. Las vidas de estos pueblos se rigen por unos preceptos basados en el conocimiento ancestral acumulado a lo largo de la Historia. Según cuentan las mitologías del mundo, y las personas sabias de las culturas de tradición chamánica, dichos saberes, transmitidos de generación en generación, se obtienen del Árbol del Conocimiento, a través de la comunión mística con los seres divinos que habitan en el «Otro-mundo»...

UNAS PALABRAS FINALES

Diego Méndez

La mitología no es un fenómeno aislado. Al igual que la lengua, está sujeta a cambios y evoluciona con el tiempo. Los mitos que conocemos son relatos de la Tradición que fueron transmitidos oralmente durante siglos, pero pudieron evolucionar y ser objeto de influencias por parte de culturas foráneas. Los estudios clásicos en mitología comparada iluminaron el camino, para atisbar algunas de las piezas del esqueleto mitológico que se han mantenido inalterables y que fueron inmunes a la amenaza histórica del sincretismo ejercido por el contacto con otras culturas. Los patrones del mito que se han conservado en su forma más pura e inalterada, desde su origen hasta nuestros días, han sido abordados en este libro como unidades míticas o mitemas. Estos elementos, constantes, quizás establecidos en el inconsciente colectivo desde tiempos inmemoriales, conforman el *corpus* mitológico de la Tradición.

El mito es una historia sagrada y se ha conservado como tal en todas las culturas tradicionales. El mito, desde su creación, ha mantenido una función social, que ha sido y es clave para mantener la cohesión de las comunidades indígenas, las organizaciones tribales y las civilizaciones arcaicas (en este libro se han tratado diecinueve de los mitemas conocidos, extraídos de las grandes mitologías conservadas por la Humanidad). Según algunas teorías académicas, los mitos son el resultado de relatos narrados a partir de la combinación de elementos históricos trascendentales y de fenómenos derivados de experiencias místicas y simbólicas. En secciones anteriores hemos podido comprobar que estas vivencias extraordinarias podrían ser el resultado de ciertas prácticas chamánicas. Mediante el éxtasis, el practicante percibe encuentros con seres de otros mundos, cuyos escenarios están decorados con una gran carga simbólica. El conocimiento de estos símbolos se nos presenta a través de vestigios del arte sagrado ancestral y de la mitología de culturas tradicionales.

En casi todos los casos, el mito pretende explicar lo ocurrido en un tiempo primigenio, en el que las primeras generaciones humanas poblaban una tierra corrompida. Las teorías difusionistas sostienen que el mito del Diluvio se debió originar en un punto geográfico concreto del planeta, extendiéndose por el resto del mundo como consecuencia de los éxodos poblacionales (masivos o puntuales; en ello hay discusión). La teoría convergente defiende que existe un modelo universal de información (los arquetipos junguianos), que estaría almacenado en una suerte de memoria global (inconsciente colectivo), dominio de la Humanidad, a la cual se podría acceder a través de los sueños y de los estados modificados de consciencia. Por tanto, según esta teoría, los mitos se corresponderían con las crónicas de las prístinas vivencias de asombro percibidas por los especialistas del éxtasis al alcanzar el estado de consciencia expandida durante sus viajes místicos al Más Allá.

Una tercera teoría defiende que los patrones del mito son compatibles con una combinación de la teoría difusionista y convergente. Esta interpretación sostiene que el conjunto de paralelismos presentes en los mitos es fruto de la difusión cultural de un conocimiento tradicional, heredado a través de un sistema de transmisión oral prolongado en el tiempo. Dicha sabiduría tradicional se movería junto al flujo de colectivos humanos que buscarían zonas propicias para asegurar su propia supervivencia. Según esta teoría, tales

grupos poblacionales compartirían ciertas creencias que cristalizarían en los ritos y en los mitos, cuya inspiración mística beberían de una misma fuente: la mente colectiva en la que reside el conocimiento conformado por los símbolos, mitemas y arquetipos.

Las creencias relativas a «lo sagrado», o a «lo numinoso», reveladas a partir de diversos estudios históricos, etnográficos y antropológicos, referidos a diferentes culturas arcaicas, han sido extraídos, básicamente, del arte sagrado, de la mitología y de las prácticas rituales (antiguas y actuales) que facilitan la conexión con deidades o espíritus. Según estas creencias, los mitos condensan hechos de un pasado remoto, real y genuino. La mitografía es una disciplina que pretende acercarnos al significado simbólico de las estructuras místicas que configuran el *corpus* mitológico. Los estudios relativos a esta disciplina presentan una formulación metodológica que incorpora diferentes interpretaciones acerca de las expresiones simbólicas que residen en los mitos.

Una de las formas de interpretar los mitos consiste en situarse en el punto de vista de los antepasados que conservaron la Tradición, y que la consideraron como una historia sagrada y verdadera. El mito cuenta una historia venerable transcurrida en un tiempo mítico, que según afirman las tradiciones chamánicas, a partir de su doctrina, es necesario rememorar y recrear para volver al tiempo cíclico de los orígenes.

En esta obra hemos contemplado los mitos y los símbolos como una «ventana» que nos acerca a un pasado remoto (mítico), que refleja la esencia individual y colectiva del ser humano. Representa un «acceso privilegiado» a los orígenes olvidados de nuestra Civilización. El chamán, al recitar los mitos con los cantos litúrgicos, en los rituales, trata de reactualizar el mito y conmemorar los acontecimientos ocurridos en el principio de los tiempos. Inmerso en la otra realidad (considerada tan verdadera como la ordinaria), opera en el tiempo unificado y eterno que se corresponde, de acuerdo con el lenguaje mítico, con la anhelada inmortalidad oculta tras las raíces del Árbol de los Mitos…

Bibliografía de las tres primeras secciones

Apolodoro. *Biblioteca mitológica*. Akal clásica, 1987.
Armstrong, Karen. *Breve Historia del Mito*. Salamandra, 2005.
Assmann, Jan. *Egipto, historia de un sentido*. Aldaba editores, 2005.
Atienza, Juan G. *La historia no contada*. Planeta, 2006.
Belmonte, Juan Antonio. *Las leyes del Cielo*. Temas de Hoy, 1999.
Bergua, Juan Bautista (traducción y anotación). *Leyes de Manú (Manava-Dharma-Sastra)*. Ediciones Ibéricas, 2011.
Bonewitz, Ronald. *Maya Prophecy*. Piatkus, 1999.
Bonnamy, Yvonne. *Dictionnaire des Hiéroglyphes*. Actes Sud, 2013.
Bottéro, Jean. *La plus vieille religión en Mésopotamie*. Gallimard, 1998.
Braidwood, Robert J. *El hombre prehistórico*. Fondo de Cultura Económica, 1979.
Campbell, Joseph. *La dimensión mítica*. El hilo de Ariadna, 2018.
Caridad, Joaquín. *Toponimia y Mito*. Oikos-Tau, 1995.
Carnac, Pierre. *La historia empieza en Bimini*. Plaza Janes, 1975.
Castel, Elisa. *Los sacerdotes en el Antiguo Egipto*. Aldebarán, 1998.
Cauvin, Jacques. *Naissances des divinités, naissance de l'agriculture*. CNRS, 2010.
Cavalli Sforza, Luigi Luca. *Gens, pobles i llengües*. Proa, 1997.
Cavalli Sforza, Luigi Luca. *Qui som?* Institut Català d'Estudis Mediterranis, 1994.
Chabas, F. *Le papyrus magique Harris*. Imprimerie de J. Dejussien, Chalon sur Saone, 1860.
Charbonneau-Lassay, Louis. *Le bestiaire du Christ*. Albin Michel, 2006.
Charpentier, Louis. *Los gigantes y el misterio de los orígenes*. Plaza y Janés, 1971.
Cherpillod, André. *Dictionnaire étymologique des noms géographiques*. Masson, 1986.
Chevalier, Jean; Gheerbrant, Alain. *Diccionario de los Símbolos*. Herder, 2007.
Churchward, James. *The Sacred Symbols of Mu*. Paperback library, 1972.
Cid, Carlos; Riu, Manuel, y Del Castillo, Alberto. *Historia de las religiones*. Ramon Sopena, 1965.
Cirlot, Juan Eduardo. *Diccionario de Símbolos*. Siruela, 2006.
Coleman, J. A.. *The Dictionary of Mythology*. Arcturus, 2007.
Cossard, Guido. *Firmamentos perdidos*. Fondo de Cultura Económica, 2008.
Cotterell, Arthur (coordinador). *Encyclopedia of World Mythology*. Parragon, 1999.
Cotterell, Arthur. *The Encyclopedia of Mythology (Norse, Greek&Roman, Celtic)*. Anness, 2001.
Craig, Robert D. *Handbook of Polynesian Mythology*. Abc-Clio, 2004.
D'Arbois de Jubainville, H.. *El ciclo mitológico irlandés y la mitología céltica*. Edicomunicación, 1996.
Delumeau, Jean (*et al.*). *El hecho religioso*. Alianza Editorial, 1995.
De Santillana, Giorgio; Von Dechend, Hertha. *El molino de Hamlet*. Sextopiso, 2015.
De Santos Otero, Aurelio. *Los evangelios apócrifos*. Biblioteca de Autores Cristianos, 1988.
Del Moral, Rafael. *Lenguas del mundo*. Espasa, 2002.
Del Olmo Lete, Gregorio. *La religión cananea según la liturgia de Ugarit*. Ausa, 1992.
Dharmic Scriptures team. *The Puranas*. Publicado en Internet, 3 de octubre de 2002.
Díaz del Castillo, Bernal. *Historia verdadera de la conquista de Nueva España*. Historia 16, 1991.
Diodoro Sículo (en doce volúmenes). Harvard University Press, 1961.
Disselhoff, H. D. *El Imperio de los incas*. Orbis, 1985.
Donelly, Ignatius. *Atlantis, the antediluvian world*. Harper and Brothers, 1882.
Dixon, Roland. *The Mythology of all Races (Oceanic)*. Volumen IX. Marshall Jones, 1916.
Dumézil, Georges. *Els déus sobirans dels indoeuropeus*. Edicions 62, 1985.
Einsle, Hans. *El misterio bíblico*. Martínez Roca, 1989.
El libro de Enoch. Editorial 7 ½, 1979.

Eliade, Mircea. *Lo sagrado y lo profano.* Labor, 1992.
Eliade, Mircea. *Mito y realidad.* Labor, 1983.
Eliade, Mircea. *Tratado de Historia de las religiones*. Era, 1996.
Enuma Elish (versión de Lluís Feliu Mateu y Adelina Millet Albà). Trotta, 2014.
Espejo, José Luis; Méndez, Diego. *Ecos de la Atlántida.* Editorial Base, 2018.
Espejo, José Luis. *Los hijos del Edén.* Ediciones B, 2010.
Espejo, José Luis. *El conocimiento secreto*, Ediciones B, 2009.
Evola, Julius. *El misterio del Grial.* Sophia Perennis, 1996.
Faulkner, R. O. *Book of the Dead.* British Museum Press, 2000.
Feyerabend, Karl. *Pocket Hebrew Dictionary* (Langenscheidt).
Fericgla, Josep M. *Los chamanismos a revisión.* Kairós, 2006.
Fericgla, Josep M. *El bolet i la gènesi de les cultures*. Altafulla, 1998.
Frazer, James George. *La rama dorada.* Fondo de Cultura Económica, 2019.
Freke, Timothy; Gandy, Peter. *Los misterios de Jesús.* Círculo de Lectores, 2000.
Fulcanelli. *El misterio de las catedrales.* Plaza y Janés, 1998.
Fulcanelli. *Las moradas filosofales*. Plaza y Janés, 1971.
García Font, Juan. *Dioses, ideas y símbolos de la China.* Fausí, 1988.
Gilgamesh (versión de Stephen Mitchell). Alianza Editorial, 2018.
Gimbutas, Marija. *El lenguaje de la diosa*. Grupo Editorial Asturiano, 1996.
Gordon Childe, V. *Los orígenes de la Civilización.* Fondo de Cultura Económica, 1980.
Guénon, René. *Símbolos fundamentales de la ciencia sagrada.* Paidós, 2011.
Gurdjieff, G.I. *Meetings with Remarkable Men.* Penguin, 2015.
Hartley Burr, *Alexander. The Mythology of all Races (Latin-American).* Volumen XI. Marshall Jones, 1916.
Herodoto. *Historia*. Gredos, 2006.
Hervás, Ramón. *Merlín, mago y profeta.* Royland, 1999.
Hesíodo. *Obras y fragmentos*. Gredos, 2001.
Heyerdahl, Thor. *La expedición de la Kon Tiki*. Juventud, España, 1986.
Heyerdahl, Thor. *La expedición Tigris*. Juventud, España, 1981.
Homero. *The Odyssey.* Harvard University Press, 1966.
Honoré, Pierre. *La leyenda de los dioses blancos.* Destino, 1989.
Husain, Shanrukh. *La diosa*. Taschen, 2001.
Ibarra, Dick Edgar. *Astrología y astronomía en la Antigüedad.* RBA, 2003.
Ifrah, Georges. *Histoire Universelle des chiffres.* Seghers, 1981.
Jesi, Furio. *Mito.* Labor, 1976.
Jones, David M.; Molyneaux, Brian L. *The Mythology of the Americas.* Anness, 2001.
Jonnés, Moreau de. *Los tiempos mitológicos*. Edicomunicación, 1988.
Josefo, Flavio. *Antigüedades de los judíos*. CLIE, 1988.
Julien, Nadia. *Enciclopedia de los mitos*. Robin Book, 1997.
Jung, C.G. *Arquetipos e inconsciente colectivo.* Paidós, 1994.
Kramer, Samuel Noah. *La historia empieza en Súmer.* Orbis, 1985.
Krickeberg, Walter. *Mitos y leyendas de los aztecas, incas, mayas y muiscas*. Fondo de Cultura Económica, 1995.
Krupp, E.C. (compilador). *En busca de las antiguas astronomías.* Pirámide, 1989.
Lara Peinado, Federico. *Leyendas de la Antigua Mesopotamia.* Temas de Hoy, 2002.
Laurent, A. (traductor). *Libro egipcio de los muertos*. Edicomunicación, 1988.
Leick, Gwendolyn. *A dictionary of ancient near Eastern mythology*. Routledge, 1998.
Levi-Strauss, Claude. *Mitológicas, I. Lo Crudo y lo cocido.* Fondo de Cultura Económica, 2002.
Levi-Strauss, Claude. *Mythologiques, II. Du miel aux cendres.* Plon, 1966.
Lynch, Patricia Ann. *African Mythology A to Z.* Facts on File, 2004.
MacKenzie, Donald A. *Ancient Man in Britain.* Senate, 1996.
MacKenzie, Donald A. *Crete and Prehellenic Myths and Legends*. Senate, 1995.

Mackenzie, Donald A., *América precolombina*, Edimat, 2000.
MacMillan Brown, J. *Peoples and Problems of the Pacific*. T. Fisher Unwin, 1927.
Manetho (W. G. Waddell traductor). *Aegyptiaca*. Harvard University Press, 1971.
Markale, Jean. *La búsqueda del Grial*. Tikal, 1995.
Mazière, Francis. *Fantástica isla de Pascua*. Plaza y Janés, España, 1976.
Menéndez Pidal, R. *Antología de cuentos*. Labor, 1955.
McCulloch, Arnott (editor). *The Mythology of all Races*. Uno Holmberg: Volumen III. *Fino-Ugrit, Siberian*. Cooper Square Publishers, 1964.
McCulloch, Arnott (editor). *The Mythology of all Races*. Arnott McCulloch; Jan Machal: Volumen III. *Celtic, Slavic*. Cooper Square Publishers, 1964.
McLeish, Kenneth. *Myths and Legends of the World*. Bloomsbury, 1998.
Müller, F. Max. *Mitología comparada*. Edicomunicación, 1996.
Müller, F. Max. *Mitología egipcia*. Edicomunicación, 1996.
Nacar-Colunga. *Sagrada Biblia*. Biblioteca de Autores Cristianos, 1963.
Nelson, Wilton M. (editor). *Diccionario ilustrado de la Biblia*. Editorial Caribe, 1975.
Oppenheimer, Stephen. *Eden in the East*. Phoenix, 1998.
Osmanagich, Sam. *Las pirámides del mundo y las pirámides perdidas de Bosnia*. Obelisco, 2013.
Ovidio Nasón, Publio. *Las metamorfosis*. Espasa Calpe, 1985.
Pérez-Sánchez Pla, Miquel. *La gran pirámide, clave secreta del pasado*. Ediciones Antiguo Egipto S.L., 2015.
Prescott, William H. *El mundo de los aztecas*. Círculo de Lectores, 1975.
Píndaro. *Himnos triunfales*. Iberia, 1946.
Platón. *El banquete, Fedón, Fedro*. Guadarrama, 1969.
Platón. *Ión, Timeo, Critias*. Alianza, 2016.
Plinio. *Natural History*. Harvard University Press, 2004.
Plutarco. *Isis y Osiris*. Obelisco, 2006.
Popol Vuh y Chilam Balam. Fontana, 2014.
Ribera, Antonio. *Operación Rapa Nui*. Pomaire, 1975.
Ripoll Perelló, Eduardo. *Prehistoria e historia del Próximo Oriente*. Labor, 1975.
Roberts, Jeremy. *Japanese Mythology A to Z*. Chelsea House, 2010.
Rosenberg, Donna. *World Mythology*. NTC Publishing, 1994.
Rudgley, Richard. *Lost civilisations of the Stone Age*. Arrow, 1999.
San Agustín. *La ciudad de Dios*. BAC, 2009.
Scammon Rodman, Julius. *The Kahuna. Sorcerers of Hawwaii*. Con un glosario de términos religiosos antiguos elaborado por L. Melville Jones. Exposition Press, 1979.
Scholem, Gershom. *Desarrollo histórico e ideas básicas de la Cábala*. Riopiedras, 1994.
Sejourné, Laurette. *Pensamiento y religión en el México antiguo*. Fondo de Cultura Económica, 1984.
Sherwood Taylor, F. *La alquimia y los alquimistas*. Editorial A.H.R., 1976.
Storm, Rachel. *The Encyclopedia of Eastern Mythology*. Anness, 1999.
Temple, Robert K. G. El *misterio de Sirio*. Martínez Roca, 1982.
Tompkins, Peter. *Secrets of the Great Pyramid*. Penguin, 1973.
Trismegisto, Hermes. *Obras Completas Corpus Hermeticum*. Índigo, Barcelona, 1998.
Tulsidas. *El Ramayana*. Visión libros, 1981.
Los Upanishads. Visión libros, 1980.
Virgilio Marón, Publio. *Églogas, Geórgicas*. Espasa Calpe, 1961.
Vyasa. *Los Vedas*. Clásicos Bergua, 2001.
Vyasa. *Bhagavad Gita*. Orión, 1974 (versión de Satyapal y Bhavani).
Wallis Budge, E. A. *The Gods of the Egyptians*. Dover Publications, 2012.
Wigoder, Geoffrey (editor). *Dictionnaire Encyclopédique du Judaïsme*. Robert Laffont, 1996.
Wilkinson, Richard H. *Magia y símbolo en el arte egipcio*. Alianza editorial, 2003.

Wilson, Penelope. *A Lexicographical Study of the Ptolemaic Texts in the Temple of Edfu*. Thesis submitted in accordance with the requirements of the University of Liverpool, 1991.
Woolley, L. *Ur, la ciudad de los caldeos*. Fondo de Cultura Económica, 1966.
Zoroastro. *El Avesta*. Clásicos Bergua, 1992.

Bibliografía de la cuarta sección

Abenójar Sanjuán, Óscar. «Los dioses del panteón ugrio y la epopeya de La inundación del cielo y de la tierra». *Culturas Populares. Revista Electrónica 7,* 2008.

Ahlbäck, Tore; Bergman, Jan. «The Saami Shaman Drum. The Donner Institute for Research in Religious and Cultural History». *Symposium on the Saami Shaman Drum*, 1988.

Alexander, Hartley Burr. *Latin American. The mythology of all races, in thirteen volumes*. Marshall Jones Company, 1920.

Alighieri, Dante. *Divina Comedia,* Ed. Pérez del Hoyo, 1973.

Alles, Gregory D.; Ellwood, Robert S. *Facts on File Library of Religion and Mythology. Encyclopedia of World Religions,* DWJ Books, 2007.

Almeida, Ileana. *Mitos cosmogónicos de los pueblos indígenas en Ecuador.* Editorial Académica Española, 2014.

Almendro, Manuel. *Chamanismo, la vía de la mente nativa.* Editorial Kairós, 2008.

Ananikian, Mardiros H.; Werner, Alice. *The Mythology of All Races. Volume VII. Armenian-African.* Marshall Jones Company, 1925.

Anesaki, Masahar; Traducción: Mancera, Miguel (2015). *Mitología japonesa.* Amazonía Editorial, 1947.

Apolodoro de Atenas (trad. Garca Moreno, Julia). *Biblioteca Mitológica.* Alianza Editorial, 2016.

Aranda, Misael; Dagua Hurtado, Avelino. *Encrucijadas de Colombia Amerindia.* Instituto Colombiano de Antropología, 1993.

Armstrong, E. A. «Crane dance in East and West». *Antiquity 17,* 1943

Arnold, Martin. *The Dragon Fear and Power.* Reaktion Books, 2018.

Arola, Raimon. *Las estatuas vivas, ensayo sobre arte y simbolismo.* Ediciones Obelisco, 1995.

Arries, Francisco Javier. *Chamanes. Los amos del fuego.* América Ibérica, 2002.

Aviña Cerecer, Gustavo; Wiesheu, Walburga. *Construyendo cosmologías: conciencia y práctica.* Instituto Nacional de Antropología e Historia, 2009.

Ashkenazi, Michael. *Handbook of Japanese Mythology*, ABC Clio, 2003.

Ayala, R. R. *Mitos y leyendas de los mayas.* Ediciones Brontes, 2008.

Batchelor, John. *The ainu and their folk-lore.* The Religious Tract Society, 1901.

Baring, Anne; Cashford, Jules. *El mito de la diosa.* Editorial Siruela, 2019.

Barnes, Gina L. *Introducing Kaya History and Archaeology. In State Formation in Korea: Historical and Archaeological Perspectives.* Curzon, 2001.

Benavides Gómez, María Angélica; Moreno Zambrano, Daniel Sebastián. «Los estados modificados de conciencia y su uso en la psicología contemporánea». *Escuela de Medicina y Ciencias de la Salud, Universidad del Rosario*, 2013.

Bernstein, Jay H. *Taman Shamanism (Borneo).* Kingsborough Community College, 2004.

Bertling, C. Tj. *Notes on Myth and Ritual in Southeast Asia.* Brill, 1958.

Betancourt Osorio, Jaime. «De mitos, de manchados y deformes. Cultura es lo que somos... Civilización lo que tenemos». *Rev. asoc. colomb. dermatol. cir. dematol. Volumen 3, Número 2*, 1994.

Bingham, Anne. *Mithology. A to Z, South and Meso-American.* Chelsea House Publishers, 2010.

Boas, Franz. *Mythology and Folk-Tales of the North American Indians.* The Journal of American Folklore, Vol. 27, Nº 106, 1914.

Boileau, Gilles. *Some Ritual Elaborations on Cooking and Sacrifice in Late Zhou and Western Han Texts.* Early China. Vol. 23/24, 1998-99.

Borjigid Bohm, I. E. «The Healing Power of the Drum-Womb». Xiamen University, 2017.

Bourque, Dominique. «Qui dit sang? Ou comment représenter autrement le sang féminin». *Tessera, University of Otawa*, 2003.

Cabieses, Fernando. «Mecanismos del trance chamánico». *IV Congreso Chileno de Antropología,* 2001.
Campbell, Joseph. *El héroe de las mil caras*. Fondo de Cultura Económico, 2006.
Campbell, Joseph. *Las máscaras de dios (Vol I, II, II, IV).* Atalanta, 2018.
Campbell, Joseph. *Imagen del mito*. Atalanta, 2012.
Caputo Jaffé, Alessandra F. «Continuidad y cambio en el arte indígena en Venezuela. Entre la estetización de lo sagrado y la desacralización del mundo amerindio». *Tesis doctoral Universidad Pompeu Fabra*, 2013.
Castel Ronda, Elisa, *Egipto. Signos y símbolos de lo sagrado.* Aldebarán Ediciones, 1999.
Castiglioni, Arturo. *Encantamiento y Magia*, Fondo de Cultura Económica, 2014.
Ceram, C. W. *Dioses, tumbas y sabios.* Biblioteca de Historia, Ediciones Orbis, 1985.
Champdor, Albert. *El libro egipcio de los muertos.* Editorial Edaf, 1988.
Charing, Howard G.; Heaven, Ross. *Plant Spirit Shamanism: Traditional Techniques for Healing the Soul.* Destiny Books, 2006.
Charpentier, Louis. *Los gigantes y su origen.* Editorial Bruguera, 1972.
Chaumeil, Jean-Pierre. *Ver, saber, poder: Chamanismo de los yaguas de la Amazonía peruana*, OpenEdition, 2015.
Chevalier, Jean. *Diccionario de Símbolos.* Editorial Herder , 1986.
Cirlot, Juan Eduardo. *Diccionario de símbolos.* Ediciones Siruela, 2019.
Clarke, Philip Allan. *Australian Aboriginal Mythology. Mythology, Myths, Legends, & Fantasies*. Global Book Publishing, J. Parker & J. Stanton, 2003.
Clottes, J., Lewis-Williams, D. *Los chamanes de la prehistoria.* Ariel, 2010.
Coleman, J. A. The *Dictionary of Mythology. An A-Z Themes, Legends and Heroes.* Arcturus Publishing Limited, 2007.
Conquergood, Dwight; Paja Thao; Xa Thao. *I Am a Shaman: A Hmong Life Story with Ethnographic Commentary*. Southeast Asian Refugee Studies Project (University of Minnesota), 1989.
Cortell Nicolau, Alfredo. «El ocre en la Prehistoria: entre la funcionalidad y el simbolismo». *Archivo de Prehistoria Levantina Vol. XXXI*, 2016.
Craig, Robert D. *Dictionary of Polynesian mythology*. Library of Congress, 1989.
Craig, Robert D. *Handbook of Polynesian Mythology*. ABC Clio, 2004.
Cristoforetti, Simone; Shahbazi, A. S. «ZĀL». Encyclopaedia Iranica, 2009.
Cunningham, Scott. *El Sueño Sagrado*. Editorial Edaf, 1994.
Czaplicka, M.A. *Shamanism in Siberia*, Pinnacle Press, 2017.
Daly, Kathleen N. *Mythology A to Z. Norse.* Chelsea House, 2010
Dashu, Max. «Xi Wangmu, the Shamanic Goddess of China». *Suppressed Histories Archives*, 2010.
Daud, Haron. «Oral Traditions in Malaysia. A Discussion of Shamanism». *Wacana, Vol. 12 No. 1,* 2010.
de la Garza, Mercedes. *Sueño y éxtasis, visión chamánica de los nahuas y de los mayas.* Fondo de Cultura Económica, 2012.
Dhalla, M. N. *History of Zoroastrianism.* New York Oxford University Press, 1938.
Díez de Velasco, Francisco. *Breve historia de las religiones*. Alianza Editorial, 2011.
Dixon, Roland B. *Mythology Of All Races Vol. IX. Oceanic.* Marshall Jones Company, 1916.
Diószegi, Vilmos; Hoppál, Mihály. *Shamanism in Siberia.* Akademiai Kiado, 2002.
Dirven, René; Sharifian, Farzad; Yu, Ning; Niemeier, Susanne. «Culture, Body, and Language: Conceptualizations of Internal Body Organs», *Monash University,* 2008. *(https://www.researchgate.net/publication/332869757)*
DuBois, Thomas A. *An Introduction to Shamanism*. Cambridge University Press, 2009.
Duch, L. *Ciencia de la religión y mito: estudios sobre la interpretación del mito.* L" Abadia de Monserrat, 1973.
Durand, G., *La imaginación simbólica,* Ediciones Amorrortu, 1971.

Eason, Cassandra. *Fabulous Creatures, Mythical Monsters, and Animal Power Symbols: A Handbook.* Greenwood, 2007.
Echavarría Molloy, Guillermo. *Una vida de héroe: función y significado del mito.* Editorial Biblos, 2001.
Eliade, Mircea. *El chamanismo y las técnicas arcaicas del éxtasis*, Fondo de Cultura Económica, 2001a.
Eliade, Mircea. *El mito del eterno retorno.* Alianza/Emecé, 2003.
Eliade, Mircea. *El vuelo mágico.* Ediciones Siruela, 2005a.
Eliade, Mircea. *Herreros y alquimistas.* Alianza Editorial, 2007.
Eliade, Mircea. *Lo sagrado y lo profano.* Editorial Paidós Orientalia, 2014.
Eliade, Mircea. *Mefistófeles y el Andrógino.* Editorial Kairós, 2001b.
Eliade, Mircea. Mito y realidad. Editorial Labor, 1991.
Eliade, Mircea. *Mitos, sueños y misterios.* Editorial Kairós, 2005b.
Eliade, Mircea. «The Yearning for Paradise in Primitive Tradition». *Daedalus, Vol. 88, No. 2. Spring, 1959.*
Eliade, Mircea. *Tratado de historia de las religiones. Morfología y dialéctica de lo sagrado.* Ediciones Cristiandad, 2000.
Elkin, A. P. *Aboriginal Men of High Degree.* University of Queensland Press, 1977
Epes Brown, Joseph. *El llegat espiritual de l'indi americà.* Hesperus, 1997.
Erschbamer, Marlene «Taming of supernatural entities and animal sacrifice. The synthesis of Tibetan Buddhism and local shamanistic traditions in Northern Sikkim (India)», *Études mongoles et sibériennes, centrasiatiques et tibétaines*, 2019.
Escohotado, Antonio. *Historia general de las drogas.* Espasa Libros, 1999.
Esquilo, *Prometeo encadenado.* Biblioteca Digital, Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa ILCE.
Forsdike, John. *Greece Before Homer. Ancient Chronology and Mythology.* W.W. Norton & Company, 1957.
Foster, Michael Dylan. *The Book of Yo-Kai Mysterious Creatures of Japanese Folklore.* University Californian Press, 2015.
Frankfort, Henri. *Reyes y dioses. Estudio de la religión del Oriente próximo en la Antigüedad en tanto que integración de la sociedad y la naturaleza.* Alianza Universidad, 1988.
Frazer, Sir James George. *La Rama dorada, magia y religión.* Fondo de Cultura Económica, 1981.
Furst, Peter T. *Los alucinógenos y la cultura.* Fondo de Cultura Económica, 1980.
García Sánchez, R.; Cerezuela Bastida, S.; Jiménez González, F. «El principio formal femenino en la arquitectura funeraria arcaica y antigua». *Cuadernos de música, artes visuales y artes escénicas*, *13*(1). 2017. https://doi.org/10.11144/javeriana.mavae13-1.pffa
Garlake, P. S. *The Hunter's Vision: The Prehistoric Art of Zimbabwe.* British Museum Press, 1995.
Gimbutas, Marija. *El lenguaje de la Diosa,* Dover, 1996.
Goodman, Felicitas. *Where the Spirits Ride the Wind: Trance Journeys and Other Ecstatic Experiences.* Indiana University Press (IPS), 1990.
Graves, Robert. *Dioses y héroes de la Antigua Grecia.* Colección Millenium, 1999.
Graves, Robert. *Los mitos griegos.* Editorial Ariel, 1999.
«Great Northern Expedition: in the wake of the academic detachment». *Science, Volumen 18, N6, 25 diciembre de 2007.*
Grey, Sir George. *Polynesian Mythology & Ancient Traditional History of New Zealanders.* John Murray, 1855.
Guerra Doce, Elisa. *Alcohol y drogas en las ceremonias funerarias de la Prehistoria.* Bellaterra, 2006.
Guerra Doce, Elisa. *Las drogas en la Prehistoria. Evidencias arqueológicas del consumo de sustancias psicoactivas en Europa.* Bellaterra Arqueología, 2005.

Guerra Doce, Elisa; José Antonio López Sáez. «El registro arqueobotánico de plantas psicoactivas en la prehistoria de la Península Ibérica. Una aproximación etnobotánica y fitoquímica a la interpretación de la evidencia». *Revista Complutum*, 2006.

Guadalupe Ingelmo, Salomé. «Las prácticas chamánicas en Mesopotamia». *ISIMU: Revista sobre Oriente Próximo y Egipto en la antigüedad 4. Universidad Autónoma de Madrid*, 2001.

Hamilton, Edith. *El camino de los griegos.* Fondo de Cultura Económica, 1958.

Harner, Michael J. *La Senda del Chamán.* Editorial Swan, 1987.

Harris, Geraldine. *Dioses y faraones de la mitología egipcia.* Anaya, 1998.

Harris, M. *Caníbales y reyes.* Alianza, 1997.

Hayes Ward, William. «Bel and the Dragon». *The American Journal of Semitic Languages and Literatures, Vol. 14, No. 2. The University of Chicago Press*, 1898.

Heródoto (Trad. Balasch, Manuel). *Historia.* Cátedra, 2006.

Hesiodo (Trad. Perea, Bernardo). *Teogonía.* Gredos, 2010.

Higinio, *Fábulas; Astronomía.* Akal, 2008.

Hinnells, John R. *Persian Mythology.* Chancellor Press, 1998.

Hoffman, M.; Ruck, C.; Staples, B.: «The Entheogenic eucharist of Mithras». *Entheos 2, nº 1*, 2002.

Hofmann, Albert; Rälsch, Christian; Schultes, Richard E.; y otros. *Plantas de los dioses. Las fuerzas mágicas de las plantas alucinógenas.* Fondo de Cultura Económica, 2000.

Holmberg, Uno. *The Mythology Of All Races, Vol. IV. Finno-Ugric, Siberian.* Cooper Square Publishers, 1964.

Homero. *La Odisea.* Editorial Libsa, 2017.

Hoppal, Mihaly. *Shamans and Symbols Prehistory of Semiotics In Rock Art.* International Society for Shamanistic Research, 2013.

Horswell, Michael J. *Decolonizing the Sodomite. Transculturating Tropes of Sexuality, Tinkuy, and Third Gender in the Andes.* University of Texas Press, 2005.

Hoskins, Janet. «Violence, Sacrifice, and Divination: Giving and Taking Life in Eastern Indonesia». *American Ethnologist, Vol. 20, No. 1*, 1993.

Høst, Annette. *Learning to Ride the Waves.* Scandinavian Center for Shamanic Studies, 1991.

Huxley, Francis (editor); Narby, Jeremy (editor); (varios autores). *Chamanes a través de los tiempos. Quinientos años en la senda del conocimiento.* Editorial Kairós, 2005.

James, E. O. *Historia de las religiones.* Alianza Editorial, 2001.

Jisheng, Xie. *The Mythology of Tibetan Mountain Gods: An Overview.* Oral Tradition, 2001.

Jung, Carl G. *El hombre y sus símbolos.* Caralt Editor, 1997.

Jung, C.G.; Kerenyi, Karl. *Introducción a la esencia de la mitología. El mito del niño divino y los misterios eleusinos.* Ediciones Siruela, 2004.

Jung, C. G. *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo.* Trotta, 2002.

Jung, C. G. *Mysterium Coniunctionis.* Editorial Trotta, 2002.

Kaldera, Raven. *The Jotunbok: Working with the Giants of the Northern Tradition.* Lulu.com, *2017.*

Kia, Mehrdad. The Persian Empire: A Historical Encyclopedia (Vol. 1). ABC Clio, 2009.

Kjellgren, Anette; Eriksson, Anders. *Altered States During Shamanic Drumming: A Phenomenological Study.* University of Karlstad, 2010.

Koch-Grünberg, *Zwei jahre unter den Indianern. Reisen in Nordwest-Brasilien.* Cambridge University Press, 1909.

Kramer, Samuel Noah. *Sumerian Mythology.* University of Pennsylvania Press, 1961.

La Barre, W. *Shamanic Origins of Religion and Medicine.* Journal of Psychedelic Drugs II, 1979.

LaBerge, S. «Lucid dreaming: Psychophysiological studies of consciousness during REM sleep. In R. R. Bootzin, J. F. Kihlstrom, & D. L. Schacter (Eds.), Sleep and cognition» (p. 109-126). American Psychological Association, 1990.

Lanceros, Patxi. *El destino de los dioses, mitología nórdica.* Editorial Trotta, 2001.

Langdon, Stephen Herbert. *The Mythology of All Races. Volume V. Semitic.* Cooper Square Publishers, 1931.
Leeming, David. *A Dictionary of Asian Mythology.* Oxford University Press, 2001.
Leeming, David. *Creation Myths of the World. An Encyclopedia.* [2 vols]. ABC-Clio, 2009.
Leick, Gwendolyn. *A Dictionary of Ancient Near Eastern Mythology.* Routledge, 2003.
Leroi-Gourhan, André. *La Prehistoria.* Colección Nueva Clio, 1972.
Leroi-Gourhan, André. *Préhistoire de l'art occidental.* Editions d'Art Lucien Mazenod, 1965.
Levinson, David. *Encyclopedia of World Cultures, Volume V. East and Southeast Asia.* G.K. Hall & Company, 1993.
Levi-Strauss, C. *Estructuralismo, mito y totemismo.* Nueva Visión, 1972.
Lévy-Bruhl, Lucien. *L'ànima primitiva.* Edicions 62, 1985.
Lewis-William, David. *La mente en la caverna: La conciencia y los orígenes del arte.* Ediciones Akal, 2015.
Lewis-William, David. «La red imaginista del mito san, arte y paisaje». *ISTOR, año XV, nº 60*, 2015.
Libis, J. *Le Mythe de l'androgyne.* Berg International, 1980.
Lindow, John. *Norse Mythology, A Guide to the Gods, Heroes, Rituals and Beliefs.* Oxford University Press, 2001.
Lindsay Falvey, J. «Sacrifices Involving Large Livestock in the North Thailand Highlands». *The Journal of Developing Areas, Vol. 13, No. 3*, 1979.
Linscott Ricketts, Mac. «The North American Indian Trickster». *History of Religions, Vol. 5, No. 2. Winter*, 1966.
Lorentz, Todd. *Enlightenment and Altered States Consciousness: The Limits Tibetan Shamanic Budhism*, University of Calgary, 2004.
Lowie, Robert H. *Religiones primitivas.* Alianza Universidad, 1983.
Lynch, Patricia Ann. *African Mythology A to Z.* Chelsea House, 2004.
Lynch, Patricia Ann. *Native American Mythology A to Z.* Facts on File, 2004.
Lynch, Thomas. «Archaeology: Guitarrero Cave: Early Man in the Andes». *American Anthropologist*, 1980.
Macbain, Alexander. *Celtic Mythology and Religion.* A. & W. Mackenzie, 1885.
Macdonnell, A. A. *Vedic Mythology.* Verlag Von Karl J. Trübner, 1897.
Macculloch, John Arnott; Máchal, Jan. *The Mythology of All Races, Vol 03. Celtic and Slavic.* Marshall Jones Company, 1918.
Macculloch, John Arnott. *The Mythology of All Races, Vol 02. Eddic.* Marshall Jones Company, 1930.
Mack, C.; Mack, D. *Mythology and Folklore – A Field Guide to Demons, Fairies, Fallen Angels and Other Subversive Spirits.* Henry Holt Company, 1998.
Magnusson, Eirikr (traductor); Morris, William (traductor). *Volsunga Saga.* A Penn State Electronic Classic Series Publication, 1888.
Malinowski, Bronislaw. *Magia, ciencia y religión.* Editorial Ariel, 1974.
Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-IV). Editorial Masson, 1995.
Martín-Cano Abreu, Francisca. «Estudio de las sociedades matrilineales». *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales*, 2005.
Martínez Baracs, Rodrigo; Tena, Rafael (paleografía y traducción). *Anales de Cuauhtitlan.* Cien de México, 2011.
Matson, Gienna. *Celtic Mythology A to Z.* Chelsea House, 2004.
McKenna, Terence. *El manjar de los dioses. Una búsqueda del árbol de la ciencia del bien y del mal. Una historia de las plantas, las drogas y la evolución humana.* Paidós, 1993.
Medina, Héctor M. «El alimento de los dioses: toros y ciervos en la tradición wixarika». *Nuevo Mundo Mundos Nuevos*, Questions du temps présent, 2014.
Meletinskij, E.M. *The Paleo-Asiatic Mythological Epic. The Raven Cycle.* Research on Folklore and Mythology of the East, 1979.

Méndez Zavala, J. A. «Los estados modificados de la conciencia. Reflexiones sobre los estados de éxtasis y trance». *Revista Mundo Psique IX*, 2009.
Mercatante, Anthony S.; Dow, James R. *The Facts on File Encyclopedia Of World Mythology And Legend.* Facts on File, 2009.
Mingo Álvarez, Alberto. *Chamanismo: el pasado en el presente.* Departamento de Prehistoria y Arqueología. UNED, 2007.
Montero, Santiago. *Diccionario de adivinos, magos y astrólogos de la antigüedad.* Trotta, 1997.
Montes Gutiérrez, Rafael. «Teorías interpretativas del arte rupestre». *Tiempo y sociedad. Núm. 9*, 2012.
Mortensen, Karl. *A Handbook of Norse Mythology.* Thomas Y. Crowell Company Publishers, *1913.*
Moss, Robert. *The Secret History of Dreaming.* New World Library, 2014.
Müller, Max. *Mitología comparada.* Olimpo, 1988.
Müller, Max; Scott, Sir James George. *The Mythology of All Races. Volume XII.* Egyptian, Indo-Chinese. Marshall Jones Company, 1918.
Munch, Peter Andreas. *Norse Mythology (Legends Of Gods And Heroes).* The American-Scandinavian Foundation, 1926.
Namba Walter, Mariko; Neumann Fridman, Eva Jane. *Shamanism, an Encyclopedia of World Beliefs, Practices, and Culture*. ABC Clio, 2004.
National Folk Museum of Korea (redactor). *Encyclopedia of Korean Folk Culture.* Gil-Job-Ie Media, 2015.
Neher, Andrew. «A Physiological Explanation of Unusual Behavior in Ceremonies Involving Drums». *Human Biology, Vol. 34, No. 2. Wayne State University Press*, 1962.
New Larousse Encyclopedia of Mythology, Crescent Books, 1987.
Ngeub, Richard. «Mitos y ritos sobre los gemelos y mellizos en el pueblo Bagam de Camerún». *Revista de folklore, ISSN 0211-1810, Nº 241,* 2001, págs. 30-31.
Niedner, Heinrich. *Mitología nórdica.* Ediciones Olimpo, 1997.
Notroff, Jons. *Dances with Cranes, Animal Masquerade in Pre-Pottery Neolithic Ritual.* German Archaeological Institute, The Tepe Telegrams, 2016.
Nunez, Milton G. «Clay Figurines from the Aland Islands and Mainland Finland»*. Fennoscandia Archaeologica III*, 1986.
Ochoa Abaurre, Juan Carlos; Piulats, Octavi (director tesis). «Mito y chamanismo: el mito de la tierra sin mal en los tupí-cocama de la amazonía peruana». *Tesis doctoral en Universidad de Barcelona,* 2002.
Ohana, David. *The Origins of Israeli Mythology. Neither Canaanites nor Crusaders.* Cambridge University Press, *2012.*
Oliveira Cezar, Filiberto. *Leyendas de los indios quichuas.* Sección obras de R.Puig, 1892.
Ortuño Mengual, Pedro. «Fenómenos entópticos, experiencia visionaria y arte chamánico». *ASRI – Arte y Sociedad. Revista de Investigación. Núm. 9*, 2015.
Ott, Jonathan. *Pharmacophilia o los paraísos naturales.* Phantastica, 1998.
Pentikäinen, Juha (editor); Dourley, John (autor capítulo). *Shamanism and Northern Ecology. C. G. Jung's appropriation of aspects of shamanism.* De Gruyter, 1996.
Pérez Aguayo, A. C. «Aristeas de Proconeso y el poema épico de los Arimaspos». *Navigare necesse est. Estudios en homenaje a José María Luzón Nogué, Madrid,* Universidad Complutense de Madrid, 2015.
Philip, Neil; Wilkinson, Philip; *Eyewitness Companions Mythology.* Dorling Kindersley, 2007.
Pinch, Geraldine. *Handbook of Egyptian Mythology*. ABC Clio, 2002.
Platón. *Filebo, Timeo, Critias. Diálogos Vol. IV.* Biblioteca Clásica Gredos, 2002.
Popul Vuh, Fondo de Cultura Económica, 2012.
Poveda, José María. *Chamanismo. El Arte natural de curar.* Temas de Hoy, 1997.
Powell, J. W. *Zuni Indian Mythology.* Washington Government Printing Office, 1904.

Prat Ferrer, Juan José. *Bajo el árbol del paraíso. Historia de los estudios sobre el folclore y sus paradigmas*. Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 2008.
Prats, Ramon N. *El libro de los muertos tibetano*. Ediciones Siruela, 2001.
Pratt, Christina. *An Encyclopedia of Shamanism.* The Rosen Publishing Group, 2007.
Price, Neil S. *The Archaeology of Shamanism.* Routledge, 2003.
Pringle, Heather. «Ice Age Communities May Be Earliest Known Net Hunters». *Science Magazine*, 1997
Quirce Balma, Carlos. «El chamanismo y las drogas enteogénicas/alucinatorias del mundo precolombino», *Revista Costarricense de Psicología, Vol. 29, nº 43,* 2010.
Radcliffe-Brown, A. R. *The Andaman Islanders.* Cambridge University Press, 2013.
Radin, Paul. *The Trickster: a Study in American Indian Mythology.* Schocken Books, 1987.
Reichel-Dolmatoff, Gerardo. «El contexto cultural de un alucinógeno aborigen: Banisteriopsis Caapi». *Revista de La Academia Colombiana de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales*, 1969.
Reichel-Dolmatoff, Gerardo. «Los Kogi: Una tribu indígena de la Sierra Nevada de Santa Marta». *Vol 1 y 2. Procultura,* 1985.
Reichel-Dolmatoff, Gerardo. *Orfebrería y chamanismo*. Medellín: Banco de la República, Editorial Colina, 1988.
Reyhan, Esma. «The Missing God Telipinu Myth: A Chapter from the Ancient Anatolian». *Turkish Studies International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic, Volume 11/16*, 2016.
Ríos, E. J. *La naturaleza del mito más allá de la mitología girega*. Semper Eadem Ediciones, (vol. 1), [libro inédito]. https://www.academia.edu/19991214
Ripinsky-Naxon, Michael. *The Nature of Shamanism: Substance and Function of a Religious Metaphor.* State University of New York Press, 1993.
Robelo Cecilio, Agustín. *Diccionario de Mitología Nahua*. Imprenta del Museo Nacional de Arqueología, Historia y Etnología, 1911.
Roberts, Jeremy. *Chinese Mythology A to Z.* Chelsea House Publishers, 2010.
Roberts, Jeremy. *Japanese Mythology A to Z.* Chelsea House Publishers, 2010.
Rozwadowski, Andrzej. *Did Shamans Always Play the Drum. Tracking Down Prehistoric Shamanism in Central Asia*. Institute of Eastern Studies, Adam Mickiewicz University, 2012.
Rubia, Francisco José. *La Conexión divina*. Booket Ciencia, 2014.
Russell, Nerissa; McGowan, Kevin J. «Dance of the Cranes: Crane Symbolism at Çatalhöyük and beyond». *Antiquity 77* (297):445-455. Septiembre, 2003.
Rydberg, Viktor. *Teutonic Mythology. Gods and Goddesses of the Northland. Volume 1.* Norroena Society, 1906.
Sainero, Ramón. *Los grandes mitos celtas.* Editorial Olimpo, 1998.
Sánchez Carmona, María Teresa. «La huella del chamán». *Universidad de Sevilla*, 2010.
Santarcangeli, Paolo. *El libro de los laberintos*. Ediciones Siruela, 2002.
Santesson C. G.; Wassen, Henry. *Origin of the Indian Civilizations in South America*, Número 9, Oxford University Press, 1931.
Scammon Rodman, Julius. *The Kahuna, Sorcerers of Hawaii, Past and Present*. Exposition Press Smithtown, 1979.
Schuman, Michael A. *Mayan and Aztec Mythology.* Enslow Publishers, 2001.
Sherwood Fox, William. *The Mythology of All Races Vol 01. Greek and Roman.* Marshall Jones, Company, 1916.
Smith, Houston. *La percepción divina. El significado religioso de las substancias enteogénicas.* Editorial Kairós, 2000.
Song Zhang, Jin. «Physical Techniques Exhibited by Yao Shamans in Huanyuan Rituals». *Symposium Physical Techniques And Religious Performing Arts (Session II), Kanagawa University*, 2005.
Squire, Charles. *The Mythology of Ancient Britain and Ireland.* Archibald Constable & Co, 1906.

Srejovic, Dragoslav. «Lepenski Vir, Yugoslavia: the first planned settlement in Europe». *Ekistics, Vol. 38, No. 228,* 1974.
Steele, Paul R. *Handbook of Inca Mythology*. ABC Clio, 2004.
Sturluson, Snorri; (trad. Bernárdez, Enrique). *Textos Mitológicos de las Eddas.* Mirawano, 1987.
Stutley, Margaret. *Shamanism: an introduction.* Routledge, 2003.
Sullivan, Lawrence E. Icanchu's Drum: An Orientation to Meaning in South American Religions. Macmillan, 1988.
Taylor, John H. *Spells for Eternity: The Ancient Egyptian Book of the Dead*. British Museum Press, 2010.
Tedlock, B. *The Woman in the Shaman's Body: Reclaiming the Feminine in Religion and Medicine.* Bantam Dell, 2005.
«The Journal of Geology (Extraordinary Biomass-Burning Episode and Impact Winter Triggered by the Younger Dryas Cosmic Impact ~12,800 Years Ago». *University of Chicago. Vol. 126, nº 2,* 2018.
Thompson, Eric S. *Ethnology for the Mayas of Southern and Central Belize*. Chicago: Field Museum Press, 1930.
Tylor, E. B. *Cultura primitiva*, Ayuso, 1977.
U.X.L. *Encyclopedia of World Mythology.* Gale Cengage Learning, 2009.
Vergara Oliva, Cristián. «La conciencia enteogénica». *Alteridades, Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa*, 1996.
Virgilio. *La Eneida*. Biblioteca Edaf, 1985.
Wagner, Carlos G. «*Chamanismo, magia, enteógenos y religión en la Antigüedad*». Facultad de Geografía e Historia de la Universidad Complutense de Madrid. Manufatura, 2004.
Wagner, Carlos G. *Psicoactivos, misticismo y religión en el mundo antiguo.* Editorial de la Universidad Complutense de Madrid, 1984.
Wagner, Carlos G. «Sobre inciensos, trances y (algunas) diosas. Una perspectiva etnobotánica». *Revista de ciencias de las religiones. Facultad de Geografía e Historia de la Universidad Complutense de Madrid*, 2010.
Walter, Philippe. *Christian Mythology. Revelations of Pagan Origins*. Inner Traditions, 2014.
Wasson, Robert Gordon; Hofmann, Albert; Ruck, Carl A. P. *El camino a Eleusis.* Breviarios del FCE, 1994.
W. Cox, George. Late: *Aryan Mythology. Vol. II.* Forgotten Books, 2012.
Williams, George. *Handbook of Hindu Mythology*. ABC Clio, 2003.
Wilson, H. H. *The Vishnu Purana: a System of Hindu Mythology and Tradition.* Trübner & Co, 1870.
Winterbourne, Anthony. *When the Norns Have Spoken: Time and Fate in Germanic Paganism.* Rosemont Publishing & Printing Corp. Australian and New Zealand Association of Medieval and Early Modern Studies, 2006.
Wolfson, Evelyn. *American Indian Mythology*. Enslow Publishers, 2001.
Wolfson, Evelyn. *Inuit Mythology*. Enslow Publishers, 2001.
Won-Oh, Choi. *An Illustrated Guide to Korean Mythology*. Global Oriental, 2008.
Zimmer, Heinrich. *Mitos y símbolos de la India*. Ediciones Siruela, 2008.

Tablas

TABLA 1: BAJADA A LOS INFIERNOS

(1) EUROPA	(2) ASIA	(3) OCEANÍA	(4) ÁFRICA	(5) AMÉRICA
1.1 (Sur)	*2.1 (Próximo Oriente)*	*3.1 (Australia)*	*4.1 (Egipto)*	*5.1 (Caribe)*
1 2 3 4	1 2 3 4	1	1 2 4	1 2
1.2 (Oeste)	*2.2. (India-Ceilán)*	*3.2 (Melanesia)*	*4.2 (África Subsahariana)*	*5.2 (Norteamérica)*
1 2 3 4	1 2 4	1 2 4	1 2 3 4	1 2 3 4
1.3 (Este)	*2.3 (China-Tíbet)*	*3.3 (Polinesia-Micronesia)*		*5.3 (Centroamérica)*
1 2 4	1 2 4	1 2 4		1 2 4
1.4 (Norte)	*2.4. (Japón-Corea)*			*5.4 (Sudamérica)*
1 2 4	1 2 3 4			1 2 4
	2.5 (Sudeste de Asia)			
	2 4			
	2.6 (Siberia-Ártico)			
	1 2 4			

1. Mito clásico
2. El reino de los muertos
3. Comida de los muertos
4. Otros

TABLA 2: CREACIÓN DE LOS HUMANOS

(1) EUROPA	(2) ASIA	(3) OCEANÍA	(4) ÁFRICA	(5) AMÉRICA
1.1 (Sur)	*2.1 (Próximo Oriente)*	*3.1 (Australia)*	*4.1 (Egipto)*	*5.1 (Caribe)*
1 4 5	1 2 5	1	1 4 5	1 5
1.2 (Oeste)	*2.2. (India Ceilán)*	*3.2 (Melanesia)*	*4.2 (África Subsahariana)*	*5.2 (Norteamérica)*
	5	1 3	1 2 4	1 2 3 4 5
1.3 (Este)	*2.3 (China -Tíbet)*	*3.3 (Polinesia -Micronesia)*		*5.3 (Centroamérica)*
2	1 4	1 2 4		1 2 5
1.4 (Norte)	*2.4. (Japón -Corea)*			*5.4 (Sudamérica)*
3 5	1 4			1 4 5
	2.5 (Sudeste de Asia)			
	1 4			
	2.6 (Siberia-Ártico)			
	1 4			

1. Modelo clásico (creación con arcilla o barro)
2. Clásico con variantes (arena, polvo)
3. Aliento de vida
4. Otros casos
5. Los ciclos cósmicos

TABLA 3: DILUVIO UNIVERSAL

(1) EUROPA	(2) ASIA	(3) OCEANÍA	(4) ÁFRICA	(5) AMÉRICA
1.1 (Sur)	*2.1 (Próximo Oriente)*	*3.1 (Australia)*	*4.1 (Egipto)*	*5.1 (Caribe)*
1 4 5	1 4	4 5	4	4
1.2 (Oeste)	*2.2. (India Ceilán)*	*3.2 (Melanesia)*	*4.2 (África Subsahariana)*	*5.2 (Norteamérica)*
2 3 4	1 2 4 5	4 5	1 4	1 2 4 5
1.3 (Este)	*2.3 (China -Tíbet)*	*3.3 (Polinesia -Micronesia)*		*5.3 (Centroamérica)*
4	2 3 4 5	1 4		1 2 3 4 5
1.4 (Norte)	*2.4. (Japón -Corea)*			*5.4 (Sudamérica)*
2	2			1 2 3 4 5
	2.5 (Sudeste de Asia)			
	1 2 4 5			
	2.6 (Siberia-Ártico)			
	1 2 3 4			

1. Diluvio clásico
2. Diluvio clásico con variaciones
3. Diluvio y gigantes
4. Otros diluvios
5. Serpiente-Diluvio

TABLA 4: LA DIOSA

(1) EUROPA	(2) ASIA	(3) OCEANÍA	(4) ÁFRICA	(5) AMÉRICA
1.1 (Sur)	*2.1 (Próximo Oriente)*	*3.1 (Australia)*	*4.1 (Egipto)*	*5.1 (Caribe)*
1 2 3 4	1 2 3 4	1 2	1 2 3 4	1
1.2 (Oeste)	*2.2. (India Ceilán)*	*3.2 (Melanesia)*	*4.2 (África Subsahariana)*	*5.2 (Norteamérica)*
1 2	1 2 3	1	1 2	1 2
1.3 (Este)	*2.3 (China -Tíbet)*	*3.3 (Polinesia -Micronesia)*		*5.3 (Centroamérica)*
1 2	1 2	1		1 2
1.4 (Norte)	*2.4. (Japón -Corea)*			*5.4 (Sudamérica)*
1 4	1			1
	2.5 (Sudeste de Asia)			
	1 2			
	2.6 (Siberia-Ártico)			
	1 2			

1. Diosa Madre, Madre Tierra
2. Ritos de fecundidad
3. El consorte de la Diosa
4. Muerte del dios

TABLA 5: DRAGÓN

(1) EUROPA	(2) ASIA	(3) OCEANÍA	(4) ÁFRICA	(5) AMÉRICA
1.1 (Sur)	*2.1 (Próximo Oriente)*	*3.1 (Australia)*	*4.1 (Egipto)*	*5.1 (Caribe)*
1 2 3 4	1 2 3 5	2	1 2 5	2
1.2 (Oeste)	*2.2. (India Ceilán)*	*3.2 (Melanesia)*	*4.2 (África Subsahariana)*	*5.2 (Norteamérica)*
1 3 4	1 2	2	1 2 4	1 2
1.3 (Este)	*2.3 (China -Tíbet)*	*3.3 (Polinesia -Micronesia)*		*5.3 (Centroamérica)*
1 3 5	1 3 4 5	1 2		1 2
1.4 (Norte)	*2.4. (Japón -Corea)*			*5.4 (Sudamérica)*
1 2 3 5	1 2 4 5			1 2 5
	2.5 (Sudeste de Asia)			
	1 2 4			
	2.6 (Siberia-Ártico)			
	1 2 3 5			

1. Lucha héroe-dragón
2. Serpiente del mundo
3. Dragón guarda el tesoro
4. Héroe salva a la muchacha
5. Otros

TABLA 6: EL ELIXIR

(1) EUROPA	(2) ASIA	(3) OCEANÍA	(4) ÁFRICA	(5) AMÉRICA
1.1 (Sur)	*2.1 (Próximo Oriente)*	*3.1 (Australia)*	*4.1 (Egipto)*	*5.1 (Caribe)*
1	1		1	
1.2 (Oeste)	*2.2. (India Ceilán)*	*3.2 (Melanesia)*	*4.2 (África Subsahariana)*	*5.2 (Norteamérica)*
1	1	1	1	1
1.3 (Este)	*2.3 (China -Tíbet)*	*3.3 (Polinesia -Micronesia)*		*5.3 (Centroamérica)*
1	1	1		1
1.4 (Norte)	*2.4. (Japón -Corea)*			*5.4 (Sudamérica)*
1	1			
	2.5 (Sudeste de Asia)			
	1			
	2.6 (Siberia-Ártico)			
	1			

1. Elixir de la vida o de la juventud

TABLA 7: LOS GEMELOS

(1) EUROPA	(2) ASIA	(3) OCEANÍA	(4) ÁFRICA	(5) AMÉRICA
1.1 (Sur)	*2.1 (Próximo Oriente)*	*3.1 (Australia)*	*4.1 (Egipto)*	*5.1 (Caribe)*
1	1	1	1	1
1.2 (Oeste)	*2.2. (India Ceilán)*	*3.2 (Melanesia)*	*4.2 (África Subsahariana)*	*5.2 (Norteamérica)*
1	1	1	1	1
1.3 (Este)	*2.3 (China -Tíbet)*	*3.3 (Polinesia -Micronesia)*		*5.3 (Centroamérica)*
1	1	1		1
1.4 (Norte)	*2.4. (Japón -Corea)*			*5.4 (Sudamérica)*
1	1			1
	2.5 (Sudeste de Asia)			
	1			
	2.6 (Siberia-Ártico)			
	1			

1. Mellizos y divinos hermanos

TABLA 8: LOS GIGANTES

(1) EUROPA	(2) ASIA	(3) OCEANÍA	(4) ÁFRICA	(5) AMÉRICA
1.1 (Sur)	*2.1 (Próximo Oriente)*	*3.1 (Australia)*	*4.1 (Egipto)*	*5.1 (Caribe)*
1	1	1	1	1
1.2 (Oeste)	*2.2. (India Ceilán)*	*3.2 (Melanesia)*	*4.2 (África Subsahariana)*	*5.2 (Norteamérica)*
1	1	1	1	1
1.3 (Este)	*2.3 (China -Tíbet)*	*3.3 (Polinesia -Micronesia)*		*5.3 (Centroamérica)*
1	1	1		1
1.4 (Norte)	*2.4. (Japón -Corea)*			*5.4 (Sudamérica)*
1	1			1
	2.5 (Sudeste de Asia)			
	1			
	2.6 (Siberia-Ártico)			
	1			

1. Gigantes, titanes y enanos

TABLA 9: EL HÉROE CIVILIZADOR

(1) EUROPA	(2) ASIA	(3) OCEANÍA	(4) ÁFRICA	(5) AMÉRICA
1.1 (Sur)	*2.1 (Próximo Oriente)*	*3.1 (Australia)*	*4.1 (Egipto)*	*5.1 (Caribe)*
1 2	1 2 3	1 2 3	1	1 2
1.2 (Oeste)	*2.2. (India Ceilán)*	*3.2 (Melanesia)*	*4.2 (África Subsahariana)*	*5.2 (Norteamérica)*
1	1 3	1	1 2 3	1 2 3
1.3 (Este)	*2.3 (China -Tíbet)*	*3.3 (Polinesia -Micronesia)*		*5.3 (Centroamérica)*
3	1 3	1 2 3		1 2 3
1.4 (Norte)	*2.4. (Japón -Corea)*			*5.4 (Sudamérica)*
3	1			1 2
	2.5 (Sudeste de Asia)			
	1 2			
	2.6 (Siberia-Ártico)			
	1 2			

1. Modelo clásico (agricultura, ganadería, artes de la civilización)
2. El fuego
3. Otros

TABLA 10: EL OCÉANO PRIMORDIAL

(1) EUROPA	(2) ASIA	(3) OCEANÍA	(4) ÁFRICA	(5) AMÉRICA
1.1 (Sur)	*2.1 (Próximo Oriente)*	*3.1 (Australia)*	*4.1 (Egipto)*	*5.1 (Caribe)*
1	1	1	1	1
1.2 (Oeste)	*2.2. (India Ceilán)*	*3.2 (Melanesia)*	*4.2 (África Subsahariana)*	*5.2 (Norteamérica)*
1	1	1	1	
1.3 (Este)	*2.3 (China -Tíbet)*	*3.3 (Polinesia -Micronesia)*		*5.3 (Centroamérica)*
1	1		1	
1.4 (Norte)	*2.4. (Japón -Corea)*			*5.4 (Sudamérica)*
1	1			1
	2.5 (Sudeste de Asia)			
	1			
	2.6 (Siberia-Ártico)			
	1			

1. Creación del mundo a partir del Océano

TABLA 11: EL PARAÍSO-ISLA

(1) EUROPA	(2) ASIA	(3) OCEANÍA	(4) ÁFRICA	(5) AMÉRICA
1.1 (Sur)	*2.1 (Próximo Oriente)*	*3.1 (Australia)*	*4.1 (Egipto)*	*5.1 (Caribe)*
1	1 2	1 2	1 2	1
1.2 (Oeste)	*2.2. (India Ceilán)*	*3.2 (Melanesia)*	*4.2 (África Subsahariana)*	*5.2 (Norteamérica)*
1 2	1 2	1	1 2	1
1.3 (Este)	*2.3 (China -Tíbet)*	*3.3 (Polinesia -Micronesia)*		*5.3 (Centroamérica)*
1 2	1 2	1 2		1 2
1.4 (Norte)	*2.4. (Japón -Corea)*			*5.4 (Sudamérica)*
2	1 2			2
	2.5 (Sudeste de Asia)			
	1 2			
	2.6 (Siberia-Ártico)			
	2			

1. Paraíso-Isla
2. Paraíso

TABLA 12: EL TRICKSTER

(1) EUROPA	(2) ASIA	(3) OCEANÍA	(4) ÁFRICA	(5) AMÉRICA
1.1 (Sur)	*2.1 (Próximo Oriente)*	*3.1 (Australia)*	*4.1 (Egipto)*	*5.1 (Caribe)*
1	1	1	1	1
1.2 (Oeste)	*2.2. (India Ceilán)*	*3.2 (Melanesia)*	*4.2 (África Subsahariana)*	*5.2 (Norteamérica)*
1	1	1	1	1
1.3 (Este)	*2.3 (China -Tíbet)*	*3.3 (Polinesia -Micronesia)*		*5.3 (Centroamérica)*
1	1	1		1
1.4 (Norte)	*2.4. (Japón -Corea)*			*5.4 (Sudamérica)*
1	1			1
	2.5 (Sudeste de Asia)			
	1			
	2.6 (Siberia-Ártico)			
	1			

1. El burlador

TABLA 13: LA ANDROGINIA

(1) EUROPA	(2) ASIA	(3) OCEANÍA	(4) ÁFRICA	(5) AMÉRICA
1.1 (Sur)	*2.1 (Próximo Oriente)*	*3.1 (Australia)*	*4.1 (Egipto)*	*5.1 (Caribe)*
1	1	1	1	1
1.2 (Oeste)	*2.2. (India Ceilán)*	*3.2 (Melanesia)*	*4.2 (África Subsahariana)*	*5.2 (Norteamérica)*
1	1	1	1	1
1.3 (Este)	*2.3 (China -Tíbet)*	*3.3 (Polinesia -Micronesia)*		*5.3 (Centroamérica)*
	1	1		1
1.4 (Norte)	*2.4. (Japón -Corea)*			*5.4 (Sudamérica)*
1	1			1
	2.5 (Sudeste de Asia)			
	1			
	2.6 (Siberia-Ártico)			
	1			

1. Androginia

TABLA 14: EL ÁRBOL SAGRADO

(1) EUROPA	(2) ASIA	(3) OCEANÍA	(4) ÁFRICA	(5) AMÉRICA
1.1 (Sur)	*2.1 (Próximo Oriente)*	*3.1 (Australia)*	*4.1 (Egipto)*	*5.1 (Caribe)*
1 3 4	1 2 3 4	4	1 4	4
1.2 (Oeste)	*2.2. (India Ceilán)*	*3.2 (Melanesia)*	*4.2 (África Subsahariana)*	*5.2 (Norteamérica)*
1 2 3 4	1 2 4	4	1 4	4
1.3 (Este)	*2.3 (China -Tíbet)*	*3.3 (Polinesia -Micronesia)*		*5.3 (Centroamérica)*
1 3 4	4	1 3 4		1 3 4
1.4 (Norte)	*2.4. (Japón -Corea)*			*5.4 (Sudamérica)*
1 2 3 4	4			1 3 4
	2.5 (Sudeste de Asia)			
	1 3 4			
	2.6 (Siberia-Ártico)			
	1 3 4			

1. Culto al árbol
2. Árbol de mayo (o similares)
3. Los habitantes del bosque
4. Árbol del Mundo

TABLA 15: TORO SAGRADO

(1) EUROPA	(2) ASIA	(3) OCEANÍA	(4) ÁFRICA	(5) AMÉRICA
1.1 (Sur)	*2.1 (Próximo Oriente)*	*3.1 (Australia)*	*4.1 (Egipto)*	*5.1 (Caribe)*
1	1	1	1	
1.2 (Oeste)	*2.2. (India Ceilán)*	*3.2 (Melanesia)*	*4.2 (África Subsahariana)*	*5.2 (Norteamérica)*
1	1	1	1	1
1.3 (Este)	*2.3 (China -Tíbet)*	*3.3 (Polinesia -Micronesia)*		*5.3 (Centroamérica)*
1	1			1
1.4 (Norte)	*2.4. (Japón -Corea)*			*5.4 (Sudamérica)*
1	1			1
	2.5 (Sudeste de Asia)			
	1			
	2.6 (Siberia-Ártico)			
	1			

1. Boufonía, Toro Sagrado

TABLA 16: EL HUEVO CÓSMICO

(1) EUROPA	(2) ASIA	(3) OCEANÍA	(4) ÁFRICA	(5) AMÉRICA
1.1 (Sur)	*2.1 (Próximo Oriente)*	*3.1 (Australia)*	*4.1 (Egipto)*	*5.1 (Caribe)*
1	1		1	1
1.2 (Oeste)	*2.2. (India Ceilán)*	*3.2 (Melanesia)*	*4.2 (África Subsahariana)*	*5.2 (Norteamérica)*
1	1	1	1	1
1.3 (Este)	*2.3 (China -Tíbet)*	*3.3 (Polinesia -Micronesia)*		*5.3 (Centroamérica)*
1	1	1		1
1.4 (Norte)	*2.4. (Japón -Corea)*			*5.4 (Sudamérica)*
1	1			1
	2.5 (Sudeste de Asia)			
	1			
	2.6 (Siberia-Ártico)			
	1			

1. El Huevo Cósmico

TABLA 17: LA MONTAÑA SAGRADA

(1) EUROPA	(2) ASIA	(3) OCEANÍA	(4) ÁFRICA	(5) AMÉRICA
1.1 (Sur)	*2.1 (Próximo Oriente)*	*3.1 (Australia)*	*4.1 (Egipto)*	*5.1 (Caribe)*
1 2	1 2	1	1 2	1 2
1.2 (Oeste)	*2.2. (India Ceilán)*	*3.2 (Melanesia)*	*4.2 (África Subsahariana)*	*5.2 (Norteamérica)*
1 2	1 2	1 2	1 2	1 2
1.3 (Este)	*2.3 (China -Tíbet)*	*3.3 (Polinesia -Micronesia)*		*5.3 (Centroamérica)*
1 2	1 2	1 2		1 2
1.4 (Norte)	*2.4. (Japón -Corea)*			*5.4 (Sudamérica)*
1 2	1 2			1 2
	2.5 (Sudeste de Asia)			
	1 2			
	2.6 (Siberia-Ártico)			
	1 2			

1. Montaña Sagrada
2. Pilares del Cielo

TABLA 18: PÁJARO-ALMA

(1) EUROPA	(2) ASIA	(3) OCEANÍA	(4) ÁFRICA	(5) AMÉRICA
1.1 (Sur)	*2.1 (Próximo Oriente)*	*3.1 (Australia)*	*4.1 (Egipto)*	*5.1 (Caribe)*
1	1	1	1	1
1.2 (Oeste)	*2.2. (India Ceilán)*	*3.2 (Melanesia)*	*4.2 (África Subsahariana)*	*5.2 (Norteamérica)*
1	1	1	1	1
1.3 (Este)	*2.3 (China -Tíbet)*	*3.3 (Polinesia -Micronesia)*		*5.3 (Centroamérica)*
1	1	1		1
1.4 (Norte)	*2.4. (Japón -Corea)*			*5.4 (Sudamérica)*
1	1			1
	2.5 (Sudeste de Asia)			
	1			
	2.6 (Siberia-Ártico)			
	1			

1. Pájaro-alma

TABLA 19: LA SERPIENTE

(1) EUROPA	(2) ASIA	(3) OCEANÍA	(4) ÁFRICA	(5) AMÉRICA
1.1 (Sur)	*2.1 (Próximo Oriente)*	*3.1 (Australia)*	*4.1 (Egipto)*	*5.1 (Caribe)*
1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 4	1 2 4
1.2 (Oeste)	*2.2. (India Ceilán)*	*3.2 (Melanesia)*	*4.2 (África Subsahariana)*	*5.2 (Norteamérica)*
2 4	1 2 3 4	1 2 4	1 3 4	1 2 4
1.3 (Este)	*2.3 (China -Tíbet)*	*3.3 (Polinesia -Micronesia)*		*5.3 (Centroamérica)*
1 2 4	1 2 3 4	1 4		1 2 3 4
1.4 (Norte)	*2.4. (Japón -Corea)*			*5.4 (Sudamérica)*
2 3 4	1 3 4			1 4
	2.5 (Sudeste de Asia)			
	1 2 3 4			
	2.6 (Siberia-Ártico)			
	2			

1. Serpiente-inmortalidad (o símbolo de la salud)
2. Serpiente-pájaro
3. Ofiolatría
4. Otros casos

TABLA 20. COMPARATIVA-RESUMEN

Resumen	EUROPA				ASIA						OCEANÍA			ÁFRICA		AMÉRICA				
	SUR 1-1	OESTE 1-2	ESTE 1-3	NORTE 1-4	PROX. ORIENTE 2-1	INDIA CEILÁN 2-2	CHINA TÍBET 2-3	JAPÓN COREA 2-4	SUDESTE ASIA 2-5	SIBERIA ÁRTICO 2-6	AUSTRALIA 3-1	MELANESIA 3-2	POLINESIA MICRONESIA 3-3	EGIPTO 4-1	ÁFRICA SUBSAH. 4-2	CARIBE 5-1	NORTE-AMÉRICA 5-2	CENTRO-AMÉRICA 5-3	SUD-AMÉRICA 5-4	TOTAL (número de casos)
Bajada a los infiernos	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	18
Creación del ser humano [1]	X				X		X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	14
Diluvio clásico [2]	X				X	X		X	X	X			X		X		X	X	X	11
Diosa madre	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	19
Serpiente del mundo	X			X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	16
Elixir- agua de la vida	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X		X	X		16
Mellizos y hermanos	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	19
Gigantes	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	19
Héroe civilizador	X	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	17
Océano primordial	X[3,4]			X[3,4]	X[3,4]	X[3,4]	X[3]	X[3]	X[3,4]	X[3,4]	X[3]	X[3]	X[3,4]	X[3,4]	X[3]	X[3]	X[3]	X[3,4]	X[3]	17
Paraíso	X[5]	X[5]	X[5]	X	X[5]	X[5]	X[5]	X[5]	X[5]	X	X[5]	X[5]	X[5]	X[5]	X[5]	X[5]	X[5]	X[5]	X	19
El "trickster" (burlador)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	19
La androginia	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	18
Árbol del Mundo - Vida	X[6]	X[6]	X	X[6]	X[6]	X[6]	X[6]	X[6]	X[6]	X[6]	X	X[6]	X[6]	X[6]	X[6]	X	X	X	X	19
Bufonía, culto al toro	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X		X	X	X	17
El huevo cósmico	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	18
Montaña sagrada	X	X	X	X	X[7]	X	X	X	X[7]	X	X	X	X	X	X[7]	X	X[7]	X	X	19
Pájaro-alma	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	19
Serpiente-pájaro	X[8]	X[8,9]	X[9]	X[8,9]	X[8,9,10]	X[10]	X[8,9]		X[9,10]	X[9,10]	X[10]	X[8,9,10]		X[8,10]		X[8]	X[9,10]	X[8,9,10]		15
Total (número de casos)	19	15	13	16	19	18	17	18	18	19	16	18	17	18	18	15	19	19	17	329

1. Con arcilla y aliento de vida. 2. Barco-canoa y montaña. 3. Serpiente del Océano Primordial. 4. El dios lucha contra la serpiente.
5. Isla-Paraíso. 6. Fruto del Árbol de la Vida. 7. Torre de Babel. 8. Serpiente alada. 9. Serpiente-árbol-pájaro. 10. Lucha serpiente-pájaro.

TABLA 21. COMPARATIVA-GÉNESIS

Génesis	EUROPA				ASIA						OCEANÍA			ÁFRICA		AMÉRICA			
	SUR 1-1	OESTE 1-2	ESTE 1-3	NORTE 1-4	PROX. ORIENTE 2-1	INDIA CEILÁN 2-2	CHINA TÍBET 2-3	JAPÓN COREA 2-4	SUDESTE ASIA 2-5	SIBERIA ÁRTICO 2-6	AUSTRALIA 3-1	MELANESIA 3-2	POLINESIA MICRONESIA 3-3	EGIPTO 4-1	ÁFRICA SUBSAH. 4-2	CARIBE 5-1	NORTE-AMÉRICA 5-2	CENTRO-AMÉRICA 5-3	SUD-AMÉRICA 5-4
1. Océano primordial Serpiente marina primordial * El dios lucha contra el monstruo marino **	X* **			X* **	X * **	X * **	X*	X*	X * **	X * **	X*	X*	X * **	X * **	X*	X*	X *	X* **	X*
2. Creación del hombre (arcilla, y aliento de vida) Costilla *	X				X*		X	X	X*	X*	X	X*	X*	X	X		X*	X	X
3. Paraíso Isla Paraiso * (del origen o de los muertos)	X*	X*	X*	X	X*	X*	X*	X*	X*	X	X*	X*	X*	X*	X*	X*	X*	X*	X
4. Árbol del Mundo Árbol de la Vida * Fruto del árbol de la Vida**	X* **	X* **	X*	X* **	X* **	X* **	X* **	X* **	X* **	X* **	X	X* **	X* **	X* **	X* **	X	X	X*	X*
5. Disputa entre hermanos (mito de Caín y Abel)	X	X	X	X	X			X	X			X	X	X		X	X	X	X
6. Diluvio (arca y montaña) Animales, pájaro * Arco iris **	X			**	X* **	X		X	X	X*			X**	**	X*		X	X* **	X**
7. Gigantes El Diluvio acaba con los gigantes *	X	X*	X	X*	X*	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X*	X*	X*
8. Montaña sagrada Torre de Babel * Dios asociado al volcán **	X	X	X	X	X* **	X	X	X	X* **	X	X	X**	X**	X	X*	X	X*	X	X

TABLA 22. COMPARATIVA-MARCADORES

2-1 (Próximo Oriente)	Noah, Noé	Sumeria, merom		Teman			Ilu	Yahvé		Mana		Kahana	Huluppu Pukku
2-2 (India-Ceilán)		Meru	Manu										
2-5 (Sudeste de Asia)	Bor-neo	Semeru	Manu	Taman				Java					
2-6 (Siberia-Ártico)	Noj, Nama, Namu	Sumeru											
3-2 (Melanesia)	Noa												
3-3 (Polinesia-Micronesia)	Nana Nu'u	Marae	Manu	Temuen Temomonauma	Ra	Oro, Oroi	Ilu	Io	Anti	Mana	Aku	Kahuna wahini	Hulu, Pu Pukatala
4-1 (Egipto)	Nu, Nun	Mer, To Mera	Manu	Temu	Ra	Horus		Iab	Anti	Mana	Akh	Quahuna quahini	
4-2 (África Subsahariana)	Bor-nu												
5-2 (Norteamérica)	Noakxnim, Nanabush												
5-3 (Centroamérica)	Nata, Nena			Tamoanchan									
5-4 (Sudamérica)	Ma-noa			Tamanduare					Anti				

TABLA 23. PUEBLOS Y ETNIAS

Europa	**Sur (1-1)**	astur, espartana, etrusca, griega, micénica, minoica, romana.
	Oeste (1-2)	británica, celta, escocesa, galesa, íbera, irlandesa, vasca.
	Este (1-3)	armenia, cucuteni, eslava, eslovena, kamchadal, rusa, serbia.
	Norte (1-4)	báltica, escandinava, estonia, finesa, germana, lapona (saami), nórdica, prusiana, ugrofinesa (cheremís).
Asia	**Próximo Oriente (2-1)**	acadia, alevís, árabe, asiria, babilonia, caldea, canaanita, fenicia, frigia, hebrea, hitita, hurrita, licia, persa, sumeria.
	India-Ceilán (2-2)	budista, ceilandesa, dhammai, gond, hindú, jainista, kuki, meghalaya, nair.
	China-Tibet (2-3)	budista, bön, china, hmong, kirati, kirguís, kuki, magar, manchú, manchú, mosua, nakhi, nepalí, sarchop, tamang, taoísta, tibetana, yao.
	Japón-Corea (2-4)	ainu, budista, coreana, japonesa, shinto.
	Sudeste Asia (2-5)	akha, andamanesa, bailan, balinesa, batak, bila-an, borneo, ceram, dayak, dukun, dyak, elema, filipina, flores, hmong, iban, indochina, indonesia, karen, kayah, kenyah, khemer, kodi, laosiana, lawa, long-glat, malaya, malgache, mayoyao, meo, minangkabau, moluca, ngaju, nia, semang, sulawesi, sumba, tailandesa, toradja, vietnamita.
	Siberia- Ártico (2-6)	altaica, baskiria, buriata, calmuca, chukchi, chuvash, duar, evenk (tungús), gilyak, inuit, jakasia, kirguís, mongol, ostiaka (kanthy), samoyeda, soyot, tártara, teleute, udege, uzbeca, vogul (mansi), vostiaca, yakuta.
Oceanía	**Australia (3-1)**	aranda, australiana, dieri, kakadu, mara, murngin, noongar, tiwi, waramunga, wulumba, yaralde, yolugu.
	Melanesia (3-2)	dobu, fijiana, isleño de Estrecho de Torres, melanesia, moriori, nagovisi, papú, trobriander, vanuatuense, wogeo.
	Polinesia-Micronesia (3-3)	carolina, gilbert, hawaiana, maorí, micronesia, polinesia, rapanui, samoana, tahitiana, tonga, tuamota.
África	**Egipto (4-1)**	egipcia.
	África Subsahariana (4-2)	amazulús, ambo, ambundu, anyi, ashanti, asu, baga, bagam, bakongo, bakuba, bambara, bantú, boloki, boroboro (wodaabe), buganda, damara, dinka, dogon, edo, efe, efik, etíope, fali, fang, fon, galla, hausa, herero, holoholo, igbo, ijaw, ijo, jukun, kamba, kaonde, keniata, kikuyu, kimbundu, koko, kono, krachi, lamba, limba, luba, lunda, mande, masai, mashona, matopo, mendé, nok, nuer, nupe, nyamwezi, nyanga, ovimbundu, pare, senufo, shilluk, shona, shongai, sotho, swahili, swazi, tanzana, tem, tuareg, twa, uduk, woyo, xhosa, yombe, yoruba, zaireño, zande.
América	**Caribe (5-1)**	arawak, caribe, tamanachier, taíno, vodoo, yekuana.
	Norte América (5-2)	acoma, algonquino, anasazi, apache, arapahoe, arikara, cahokia, chinook, chipewa, choktaw, cocopa, bella coola, cowichan, creek, crow, dena, diegueña, gitksan, haida, hopi, hurones, inuit, iroquesa, karuk, kato, kawakipai, kiowa, kwakiutl, laguna, lakota, mandan, mic mac, moapa, modoc, mojave, motilón, nakota, nakoaktok, navajo, nokomis, ojibwai, oqumiut, papago, pawnee, pies negros, pueblo, qagyuhl, quinault, shoshones, sioux, skagit, tewa, tuskegee, ute, wyandot, winnebago, yakima, yupik, yurok, zía, zuñi.
	Centro América (5-3)	azteca, bribri, chichimeca, guna, huichol, maya, mexica, olmeca, tarahumara (rarámuri), teotihuacana, tolteca, walapai, zapoteca.
	Sudamérica (5-4)	amahuaca, amazónica, araucano, ashaninka, aymara, bakairi, barasana, barasona, bora, caliña, cashibo, cañari, chavín, checa-yauyo, chibcha, chimú, collao, conibo-shipibo, guaraní, inca, kayapo, kogui, lambayeque, mamaiura, mapuche, misak, mochica, muisca, nasca, ona, quechua, q'ero, raoni, shuar, tairona, tarahumara, taulipang, tehuelche (patagón), toba, trio, tukano, tukuna, tupari, tupi, uitota, u'wa tunebos, wari, yagua, yahgan.

TABLA 24. DENOMINACIONES DE CHAMÁN

OCEANÍA

Nombre nativo de "chamán"	*Significado*	*Etnia/Cultura*	*Demarcación geográfica*	*Fuente bibliográfica*
Kahuna	Transmisor del secreto	Hawaiano	Hawai	Kahili King, Serge. *Kahuna Healing*. Quest Books, 1983.
Oko-juma	El que habla de los sueños	Islas Andaman	Océano Índico	Morris, Brian. *Anthropological Studies of Religion: An Introductory Text*. Cambridge University Press, 1987.
Taula, tohunga, kā.ula	Profeta, vidente, mago.	Maorí	Polinesia	Costa, Jean-Patrick. *Los chamanes ayer y hoy*. Siglo XXI, 2003.
Karadji	Hombre astuto	Kattang	Australia (Port Stephens)	Elkin, A. P. *Aboriginal Men of High Degree*. University of Queensland Press, 1977.
Wiringin	Hombre sabio	Yaralde	Australia	Elkin, A. P. *Aboriginal Men of High Degree*. University of Queensland Press, 1977.
Wulla-mullung	Padre de los espíritus, "Padre de los misterios"	Wiradjuri	Australia	Jones, Alan. *Nwyfre, Self Healing Spiritual Development*. Emrys Y Dewin, 2019.
Urtuku	Serpiente	Worgaia	Australia	Elkin, A. P. *Aboriginal Men of High Degree*. University of Queensland Press, 1977.

ASIA

Nombre nativo de "chamán"	*Significado*	*Etnia/Cultura*	*Demarcación geográfica*	*Fuente bibliográfica*
Kulaka	"Chamán"	Baruya	Papúa Nueva Guinea	Godelier, Maurice. *The Imagined, the Imaginary and the Symbolic*. CNL, 2015.
Manang	"Chamán"	Dayak	Borneo	Pratt, Christina. *An Encyclopedia of Shamanism*, Volume 1 & 2. The Rosen Publishing Group, 2007.
Babaylan, katalonan	"Chamán"	Varios grupos étnicos	Filipinas pre-colonial	Susanah Lily; L. Mendoza. *Between the Homeland and the Diaspora: The Politics of Theorizing Filipino American Identities*. Routledge Series, 2002.
Balian or tapakan	"Chamán"	Bataki	Palawan (Indonesia),	Connor, Nancy; Keeney, Bradford P. *Shamans of the World: Extraordinary First-Person Accounts of Healings, Mysteries and Miracles*. Sounds True, 2008.
Hala, halak	"Chamán"	Semang	Indonesia	Eliade, Mircea. *El chamanismo y las técnicas arcaicas del éxtasis*. Fondeo de Cultura Económica, 2003.
Bomoh	Doctor mago	Malaya	Malasia/Sumatra	*Hikayat Aceh*, Teuku Iskandar (ed.), De Hikajat Atjéh, 's-Gravenhage: Nijhoff, 1958. *Verhandelingen van het Koninklijk Instituut voor Taal-, Land en Volkenkunde, deel 26*, 1962. Leiden University.
Dukun	"Chamán"	Tengger	Java	Jones, Alan. *Nwyfre, Self Healing Spiritual Development*. Emrys Y Dewin, 2019.
Txiv Neeb	"Padre / Maestro de los espíritus". "Persona con espíritu curativo"	Hmong[1]	Hmong (Este y Sudeste de Asia, Sur de China, Vietnam y Laos)	Fadiman, Anne. *The Spirit Catches You and You Fall Down: A Hmong Child, Her American Doctors and the collision of two cultures*. FSG, 2012. Pratt, Christina. *An Encyclopedia of Shamanism*, Volume 1 & 2. The Rosen Publishing Group, 2007.
Llü-bu (mujer)	Esposa del dragón	Nakhi	Himalaya	Fisher, James F.. *Himalayan Anthropology: The Indo-Tibetan Interface*. Gruyter Mouton, 1978.
Dehar	"Chamán"	Kalash	Paquistán	"Proceedings of the Second International Hindukush Cultural Conference", 1990. Oxford University Press, 1996.

Wu-shi	"Chamán"	Chang	China	Penyeh, Tsao. *Tradition and Change in the Performance of Chinese Music, Part 1*. Psichology Press, 1998.
Wu (mujer)	Chamán, asistente	Dinastía Shang	China	"Wu and Shaman, Gilles Boileau. Bulletin of the School of Oriental and African Studies", University of London, Vol. 65, No. 2, pp. 350-378 (29 pages), Cambridge University Press, 2002.
Tang-ki, Tongji	Adivino joven	Taiwanés	China	客居他鄉ー東南亞客家族群的生活與文化、林開忠, ISBN: 9789860376685. (publicado online)
Nat-kadau (mujer)	"Chamán"	Birmano	Birmania	Russell Brown, John. *The Oxford Illustrated History of Theatre, Vol 1*. Oxford University Press, 2001.
Dto-mba, daba	El maestro de los espíritus	Mo-so	Yunan, Birmania	Chuan-kang, Shih. *The Yongning Moso: Sexual Union, Household Organization, Gender and Ethnicity in a Matrilineal Duolocal Society in Southwest China*. Stanford University, 1993.
Aba	"Chamán"	Tibetano	Tibet	Laufer, Berthold. *Origin of the Word Shaman*. American Anthropologist New Series, Vol. 19, No. 3, 1917.
Bombo	"Chamán"	Tamang	Nepal	Holmberg, David H. *Transcendence, Power and Regeneration in Tamang Shamanism*. Critique of Anthropology 26, 87-101, 2006.
Mu: Mudang (mujer), baksu mudang (hombre)	"Chamán"	Coreano	Corea	Yi Ae-ju. *Shaman Ritual Dance: Understanding Korean Culture*. (publicado online)
Miko (mujer)	Niña de Kami (espíritu), niña Chamán)	Sinto	Japón	Groemer, Gerald. "Mujerale Shamans in Eastern Japan during the Edo Period", Asian Folklore Studies 66:27–53, 2007.
Appilku (mujer) / Muhhtu (mujer)	Profeta.	Babilonio	Irak	Roggemans, Marcel. *De Levensboom - Tussen Hemel en Aarde*. Ed. Marcel Roggemans, 2015.
Fugara	Débil o pobre que no mendiga	Beduino	Arabia Saudí, Palestina, Siria, Jordania, Irak e Israel	Miettunen, Päivi. *Agency and the roles of Southern Jordanian Bedouin women on pilgrimage and visiting holy sites*. Approaching Religion, Vol. 8, No. 2, 2018.
Sramana, shaman	El que sabe	Evenk	Siberia	Wang, Penglin and 王彭林. "The Power of Numbers in Shamanism a Patterned Explanation of Shaman Names in Inner Asia". Central Asiatic Journal. Vol. 55, No. 1, pp. 91-127, 2011.
Qam (kam)	Sabio	Turco	Asia Central	Clauson, G., *An Etymological Dictionary of Pre-Thirteenth-Century Turkish*. Oxford, 1972.
Bakshi (hombre), bübü (mujer)	"Chamán"	Kirgus, uigur	Kazajastán	Torri, Davide; Roche, Sophie. *The Shamaness in Asia: Gender, Religion and the State*. Routledge, 2020.
Baksylyk	Hacer el Baksy (mediar con el mundo de los espíritus).	Kazajo	Asia Central	Garrone, Patrick. "Baksylyk: A Muslim Declination of Shamanis". ISIM NEWSLETTER , Regional Issues.
Abucheo, böö, büge o bügä (hombre), udagan o idugan (mujer)	"Chamán"	Mongol	Asia Central	Wang, Penglin and 王彭林. "The Power of Numbers in Shamanism a Patterned Explanation of Shaman Names in Inner Asia". Central Asiatic Journal. Vol. 55, No. 1, pp. 91-127, 2011.
Böö (hombre), udayan, odugan (mujer)	"Chamán"	Buriato	Siberia	Wang, Penglin and 王彭林. "The Power of Numbers in Shamanism a Patterned Explanation of Shaman Names in Inner Asia". Central Asiatic Journal. Vol. 55, No. 1, pp. 91-127, 2011.
Koekchuch	"Chamán"	Kamchadal, koriaco, itenm'i.	Kamchatka (Siberia)	Czaplicka, M. A. *Siberian Shamanism*. Books on demand, 2018.
Ojun u oyun (hombre), ojuna, udoyan (mujer)	"Chamán"	Yakuto	Siberia	Wang, Penglin and 王彭林. "The Power of Numbers in Shamanism a Patterned Explanation of Shaman Names in Inner Asia". Central Asiatic Journal. Vol. 55, No. 1, pp. 91-127, 2011.
Znakhar' (hombre) Znakharka (mujer)	"Chamán"	Ruso	Ucrania	Linduff, Katheryn M.; Rubinson, Karen S. "Are All Warriors Male?: Gender Roles on the Ancient Eurasian Steppe". Altamira Press, 2008.

EUROPA

Nombre nativo de "chamán"	*Significado*	*Etnia/Cultura*	*Demarcación geográfica*	*Fuente bibliográfica*
1) Voelva / Völva / Vala / 2) Seidhkona (mujer)	1) portadora de la vara 2) hacedora de seidrs (magia asociada a la sabiduría)	Nórdico	Europa Norte	Paxson, Diana. *Heide: Witch-Goddess of the North*. Klein, Sebastian. *Seiðr & Shamans: Defining the Myth of Ritual Specialists in pre-Christian Scandinavia*. Völuspá.
Veleda	Conocedor	Germánico	Baja Germania	Dashu, Max. *Witches and Pagans: Women in European Folk Religion*, 700-1100. Veleda Press, 2016.
Hellirûna	Nigromante	Gótico	Germania	Grimm, Jacob. *Teutonic Mythology, Volumen 3*. Universidad de Michigan, 1976.
Fjǫlkunnig	Llena de conocimiento	Nórdico	Europa Norte	Volsunga Saga Bois, G. J. C.. "Jersey Folklore & Superstitions Volume One: A Comparative Study with the Traditions of the Gulf of St. Malo (the Channel Islands, Normandy & Brittany) with reference to World Mythologies", AuthorHouse (ed.), 2010.
Táltos	"saber, comprender" (taitaa, uralic) o "inconsciencia " (del turco 'talt').	Húngaro	Hungría	Fazekas, Jenő. *Hungarian Shamanism*, Scripta Instituti Donneriani Aboensis, 1917.
Szeptuchy	Susurrador	Polaco	Polonia	Sadanowicz, Ewelina. "Szeptuchy jako specyficzne zjawisko znachorskie pogranicza na Podlasiu". University of Bialystok, 2018.
Vyeshtitsa / Vedavica	Conocedor	Eslavo	Croacia, Serbia	Dashu, Max. *Witches and Pagans: Women in European Folk Religion*, 700-1100. Veleda Press, 2016.
Vyed'ma	Sabia	Eslavo	Rusia	Ralston, William; Ralston, Shedden. *The Songs of the Russian People: As Illustrative of Slavonic Mythology and Russian Social Life*. Classical. us, 2013.
Baal Shem	"Maestro del nombre"	Judío	Israel	Baal Shem, Hillel. *Sefer Ha-Heshek*. 1739. (publicado online)
Tietäjä	"Hombre de conocimiento"	Finnish-Karelian	Escandinavia	Mariko Namba, Walter; Neumann Fridman, Eva Jane. *Shamanism, an Encyclopedia of World Beliefs, Practices, and Culture*. ABC-Clio, 2004.
Azti	Maga, hechicera	Vasco	España	Kennedy, David; Hardwick, Paul. *The Survival of Myth: Innovation, Singularity and Alterity*. Cambridge Scholars Publishing, 2010.
Iatromantis	Médico-vidente	Griego	Grecia	Luck, George. *Arcana Mundi: Magic and the Occult in the Greek and Roman Worlds: A Collection of Ancient Texts*. The Johns Hopkins University Press, 2006.
Noaidi	Sinónimo aproximado tietäjä «el que sabe», «vidente».	Sami	Escandinavia	Burgos González, Teresa. *Noaidi: El Chamán Sámi y su función de mago*. Publicado online.

ÁFRICA

Nombre nativo de "chamán"	*Significado*	*Etnia/Cultura*	*Demarcación geográfica*	*Fuente bibliográfica*
Nyanga	Luna	San	Sudáfrica / Zimbawe	Madu, S. N., Baguma, P. K., & Pritz, A. *African traditional healing: Psychotherapeutic investigations.* Facultas Universitaetsverlag, 1997.
Sangoma	Persona del tambor	Zulú	Sudáfrica	Pratt, Christina. *An Encyclopedia of Shamanism,* Volume 1 & 2. The Rosen Publishing Group, 2007.
amaxwele (herbalists) or amagqirha (diviner), igqirha	"Chamán", The Xhosa term for diviner, igqirha, clearly derives from the /Xam (trikster)	Xhosa	Sudáfrica	Booi, Beauty N.; Edwards, David J. A.. *Becoming a Xhosa Healer: Nomzi's Story*, Pages 1-12, Publicado online: 01 Oct 2014.
Babalawo	Padre del Secreto	Yoruba	Nigeria	Adekson, Mary. *The Yoruba Traditional Healers of Nigeria.* Routledge, 2004.
Tungutu	"Chamán"	Bosso	Río Níger, Etiopía, Mali.	de-Gaia, Susan. *Encyclopedia of Women in World Religions: Faith and Culture across History.* ABC Clio, 2019.
Kahina	Sacerdotisa, profetisa, maga.	Amazigh	África del Norte	Ennaji, Moha. *Managing Cultural Diversity in the Mediterranean Region.* Cambridge, 2020.
Moqaddma/ moqaddem	"Chamán"	Gnawa	Argelia, Marruecos	Naouel Bulfone, Soléa. *Perception of Music in The Islamic World: A Study on Moroccan Gnawa,.* Tel Aviv University, 2017.

AMÉRICA

Nombre nativo de "chamán"	*Significado*	*Etnia/Cultura*	*Demarcación geográfica*	*Fuente bibliográfica*
Bädi	El que sabe	Otomí	México	Lazcarro Salgado, Israel. "Mutación chamánica y balance de poderes: curanderos otomíes en la Huasteca veracruzana". Diario de campo. Boletín interno de los investigadores del área de antropología, núm. 100 (68 inédito. El ojo del poder en imágenes), México, Coordinación Nacional de Antropología- Museo Archivo de la Fotografía-Secretaría de Cultura de la Ciudad de México-Gobierno del Distrito Federal, pp. 10-24. 2008.
Tlamatini	El que sabe	Nauhatl	México	Thouvenot, Marc. "Imágenes y escritura entre los nahuas del inicio del XVI. Estud. cult. náhuatl". Publicado online, vol.41, pp.167-191, 2010.
Menjak, sanjak	El que sabe	Zapoteca	México	Garibay Orijel, Roberto. "Los nombres zapotecos de los hongos". Rev. Mex. Mic Publicado online, vol.30 [citado 2020-11-10], pp.43-61, 2009.
Mara'akame	Hombre de poder o "el que sabe soñar", cantador	Huichol (wixarika)	México	Neurath, Johannes. "Anacronismo, pathos y fantasma en los medios de expresión huicholes". Colegio de Michoacán, 2010.
Outshi, pulasu	"Chamán"	Guajiros	Caribe de Colombia y Venezuela	Rincón Soto, Lucía. "Enfermarse y curarse en la guajira: la salud entre tradición y modernidad". Máster UNA, 2006.
Mambo (mujer)/ Houngan (hombre)	Madre de la magia	Vudu	Haití	Kwosek. Susan. "Elements of continuity and change between Vodou in New Orleans, Vodou in Haiti and the indigenous West African religions of the Fon and Yoruba". Northern Illinoise University, 2006.
Wicasa wakan	Hombre sagrado	Lakota	Estados Unidos	Buechel, Eugene & Manhart S.J., Paul. *Lakota Dictionary: Lakota-English / English-Lakota.* New Comprehensive Edition, 2002.
Jes'sakkid	Revelador de verdades ocultas	Ojibwa	Estados Unidos	Costa, Jean-Patrick. *Los chamanes ayer y hoy.* Siglo XXI, 2003.

Webeno	Hombres orientales, hombres del amanecer, hombres de la estrella de la mañana	Ojibwa	Estados Unidos	Strickland, W. P.. *Old Mackinaw: The Fortress of the Lakes and its Surroundings*. Philadelphia: James Challen & Son, 1860.
Eem (mujer)	"Chamán"	Karok	California	Papaspyrou, Maria; Baldini, Chiara; Luke, David. *Psychedelic Mysteries of the Feminine: Creativity, Ecstasy, and Healing*. Park Street Press, 2019.
Angakoq, angakkuq	"Chamán"	Inuit	Alaska	Haase, E.. *Der Schamanismus des Eskimos*. Herodot Im Raderverlag, 1987.
Sheripiari	Espíritu del tabaco	Asheninka	Campa, Perú	Zolezzi, E. R. "Los Ashaninka, un pueblo tras el bosque. Contribución a la etnología de los Campa de la Selva Central". Ed. PUCP. Lima. 1986.
Nëmara o rimara o sandatia	El que sabe	Yagua	Perú	*Chicago Anthropology Exchange*, Volúmenes 16-19. University of Chicago, 1987.
P'aqo	"Chamán"	Quechua	Andes	Wuensch, Alison. *Las ofrendas a la tierra en un mundo global \ Offerings to land in a global world*. SIT Study Abroad, 2017.
Yachac, yachaj	El que sabe	Quechua	Andes	Pratt, Christina. *An Encyclopedia of Shamanism*, Volume 1 & 2. The Rosen Publishing Group, 2007.
Pone	"Chamán"	Tsachila	Ecuador	Moya, Alba. "Ethnos, atlas etnográfico del Ecuador". Proyecto de Educación Bilingüe Intercultural, 1997.
Yatiri	Sabio	Aymara	Andes	Sagua, JBC. Torres, FRR. Apaza, DF. Mamani. "Antropología médica: Hojas, flores y raíces en el contexto sociocultural Aymara del Altiplano Peruano". HLV., Universidad Nacional del Altiplano, 2013.
Sumé, sumi	"Chamán"	Yagua, Cocama, Omagua	Alto Amazonas	Chaumeil, Jean-Pierre. *Ver, saber, poder: Chamanismo de los yagua de la Amazonía peruana*. OpenEdition, 2015.
Ipayé	"Chamán"	Guaraní	Alto Amazonas	Megafón, Números 3-4. Ediciones Castañeda (Centro de Estudios Latinoamericanos (Argentina), 1976.
Shimano	"Chamán"	Zápara	Amazonas ecuatoriano	Almeida Veray, Dra. Lourdes; Almeida Vera, Dr. Luis. "Fundamentación del modelo de gestión intercultural ecuatoriana en la atención primaria de salud". Medisan, 2014.
Nande'rú,	"Chamán"	Avá-Chiripá (Subgrupo guaraní)	Paraguay, Argentina, and Brazil	Pratt, Christina. *An Encyclopedia of Shamanism*, Volume 1 & 2. The Rosen Publishing Group, 2007.

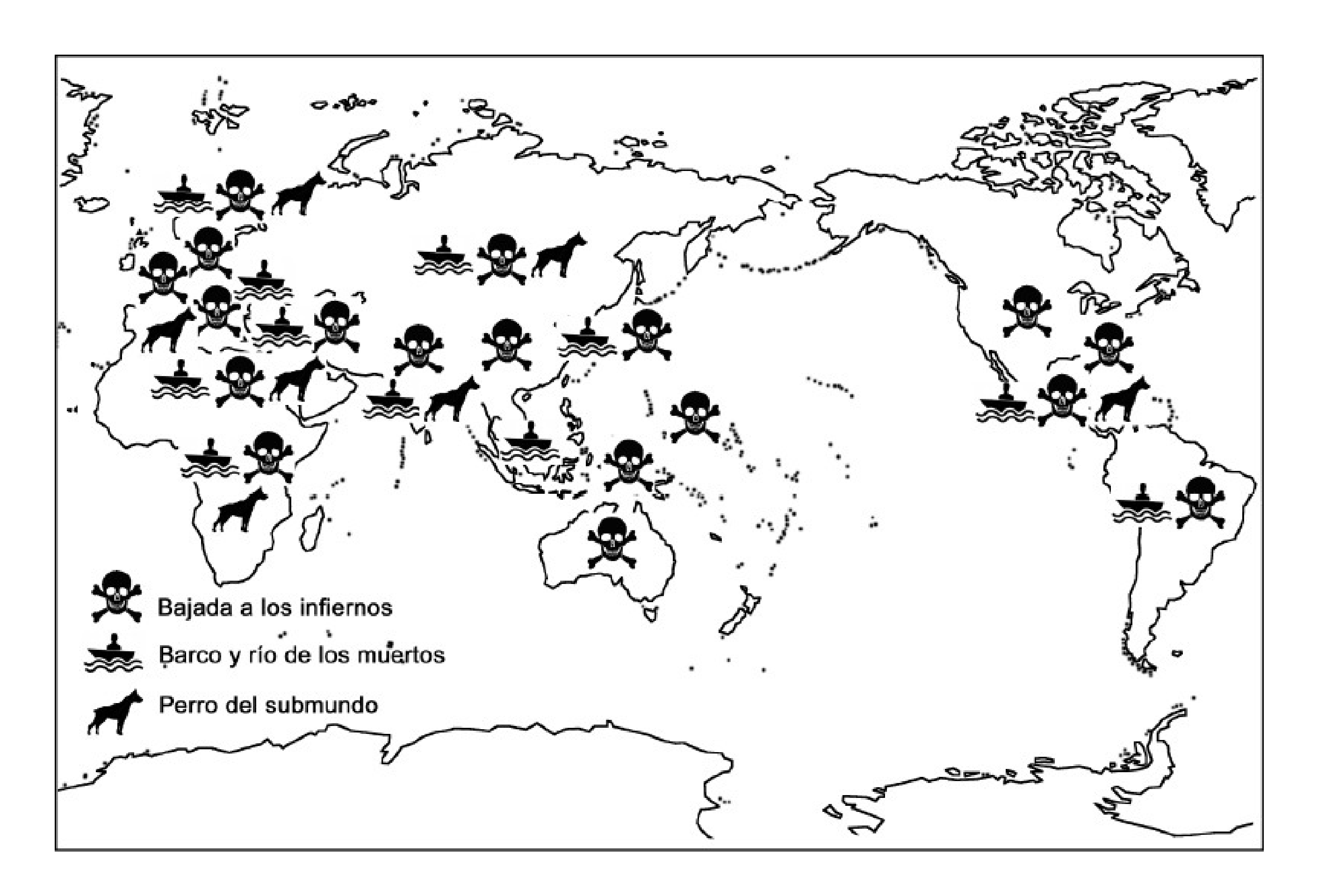
Uwishin	"Chamán"	Shuar, achuar	Alto Amazonas	Almeida Veray, Dra. Lourdes; Almeida Vera, Dr. Luis. "Fundamentación del modelo de gestión intercultural ecuatoriana en la atención primaria de salud". Medisan, 2014.
Iroi	"Chamán"	Huaorani	Amazonas	Bowen Manzur, Consuelo. "La propiedad industrial y el componente intangible de la biodiversidad", Volumen 7 de Serie Magíster. Universidad Andina Simon Bolívar, 1999.
Payé	El que sabe	Tukano	Amazonas	Gómez Gallego, John James. "La medicina tradicional y el problema de la salud: Inicio de un recorrido en el estudio de la salud mental". Revista Científica Guillermo de Ockham, vol. 5, núm. 1, 2007.
Paiki, unkuki	"Chamán"	Shuar, achuar	Amazonas ecuatoriano	Almeida Veray, Dra. Lourdes; Almeida Vera, Dr. Luis. "Fundamentación del modelo de gestión intercultural ecuatoriana en la atención primaria de salud". Medisan, 2014.
Inti Paiki	"Chamán"	Secoya	Amazonas ecuatoriano	Almeida Veray, Dra. Lourdes; Almeida Vera, Dr. Luis. "Fundamentación del modelo de gestión intercultural ecuatoriana en la atención primaria de salud". Medisan, 2014.
Wisiratu	"Chamán"	Warao	Amazonas venezolano	Wilbert, Werner. "Bush-spirit encounters in Warao life and lore". Antropológica 77, 1992
Nëmara, sándatia	El que sabe	Yaguos	Amazonas	Chaumeil, Jean-Pierre. "Voir, savoir, pouvoir. Le chamanisme chez les Yagua du Nord-Est péruvien". Anthropos Bd. 83, H. 4./6. pp. 585-587 . Nomos Verlagsgesellschaft mbH, 1988.
Mamu (hombre) / Saga (mujer)	Depositario/a del saber	Kogis	Colombia	Perrin, Michel (ethnologue). "Le Chamanisme, coll. "Que sais-je ?". PUF, 1995.
Piai	"Chamán"	Caribe / tupí	Amazonas venezolano	Rosado, J.R.*; Moreno, M.I. Archives. "The role of myths and plant diseases in the wayuu ethnic group, guajira". *Colombia,* 2015.
Awá	"Chamán"	Bribri (chibchense)	Costarica	*Diccionario de Mitología Bribri*. Editorial de la Universidad de Costa Rica, 1ª ed., 2003.
Machi	"Chamán"	Mapuche	Chile	Bacigalupo, Ana Mariella. "The Mapuche man who became a woman shaman: Selfhood, gender transgression, and competing cultural norms". American Ethnologist, Volume31, Issue3, August 2004.

TABLA 25. NUMERALES DEL 1 AL 5

Lengua	Familia lingüística	Ubicación	1	2	3	4	5
Protoindoeuropeo	indo-europea	Europa-Asia	oinos	dwöu	trejes	qétwores	penke
Achenés	malayo-polinesia	Sumatra (Indonesia)	sa	duwa	lhee	piet	limong
Asamés	indo-aria	Assam (India)	ek	dui	tini	sari	pas
Balinés	malayo-polinesia	Bali (Indonesia)	sa	dua/kalih	talu/tiga	pat	lima
Bicolano	malayo-polinesia	Luzón (Filipinas)	saro	duwa	tulo	apat	lima
Buguinés	malayo-polinesia	Islas Célebes (Indonesia)	seddi	duwa	tillu	ippa	lima
Castellano	indo-europea	Europa	uno	dos	tres	cuatro	cinco
Chamo	malayo-polinesia	Pueblo champa (Indochina)	tha	dwa	klow	pa	limu
Fiyiano	malayo-polinesia	Islas Fiyi (Melanesia)	dua	rua	tolu	va	lima
Gótico	indo-europea	Gotia (visigodos, ostrogodos)	ains	twai	theija	fidwor	fimf
Griego clásico	indo-europea	Grecia	eis	dyo	treis	tessares	pente
Hawaiano	malayo-polinesia	Hawai (Polinesia)	kahi	lua	kolu	haa	lima
Hindi	indo-aria	India	ek	do	tin	car	pañc
Ilocano	malayo-polinesia	Luzón (Filipinas)	maysa	dua	tallo	uppat	lima
Indonesio-malayo	malayo-polinesia	Indonesia-Malasia	satu	dua	tiga	empat	lima
Inglés	indo-europea	Gran Bretaña	one	two	three	four	five
Javanés	malayo-polinesia	Java (Indonesia)	siji	loro	telu	papat	lima
Kirivatí	malayo-polinesia	Islas Gilbert (Polinesia)	teuana	uoua	teniua	aua	nimaua
Latín	indo-europea	Europa	unus	duo	tres	quattuor	quinque
Lampungo	malayo-polinesia	Sumatra (Indonesia)	sai	ghua	talu	pa	lima

Lengua	Familia lingüística	Ubicación	1	2	3	4	5
Macasarés	malayo-polinesia	Islas Célebes (Indonesia)	se're	rua	tallu	appa	lima
Madurés	malayo-polinesia	Isla de Madura (Indonesia)	settong	dhuwa	tello	empa	lema
Malgache	malayo-polinesia	Madagascar	iray	roa	telo	efatra	dimy
Maorí	malayo-polinesia	Nueva Zelanda	kotahi	rua	toru	whaa	rima
Marsalés	malayo-polinesia	Islas Marshall (Micronesia)	cuon	ruo	cilu	emaen	lalem
Minankabau	malayo-polinesia	Sumatra (Indonesia)	cie'	duo	tigo	ampe	limong
Pampangano	malayo-polinesia	Luzón (Filipinas)	métung	adwá	atlú	ápat	limá
Pangasino	malayo-polinesia	Luzón (Filipinas)	sakey/isa	dua	talo	apat	lima
Ruso	indo-europea	Rusia	odin	dva	tri	chetire	pyat'
Samoano	malayo-polinesia	Samoa (Melanesia)	tasi	lua	tolu	fa	lima
Sánscrito	indo-aria	India	ekas	dvau	trayas	catväras	pańca
Sundanés	malayo-polinesia	Java (Indonesia)	hiji	dua	tilu	opat	lima
Tagalo	malayo-polinesia	Luzón (Filipinas)	isa	dalawa	tatlo	apat	lima
Tahitiano	malayo-polinesia	Tahití (Polinesia)	tahi	piti	toru	maha	pae
Taiwanés	malayo-polinesia	Taiwán	ita	dusa	celu	sepac	lima
Tocario	indo-europea	Xinjiang (China)	sas	wu	tre	shtwar	páń
Tongano	malayo-polinesia	Tonga (Polinesia)	taha	ua	tolu	fa	nima
Waray-waray	malayo-polinesia	Leyte (Filipinas)	usa	duha	tulu	upat	lima

MAPA 1. BAJADA A LOS INFIERNOS



MAPA 2. CREACIÓN DEL GÉNERO HUMANO

Creación del género humano con arcilla, y aliento de vida

Creación con arcilla roja

Creación del cónyuge con una costilla

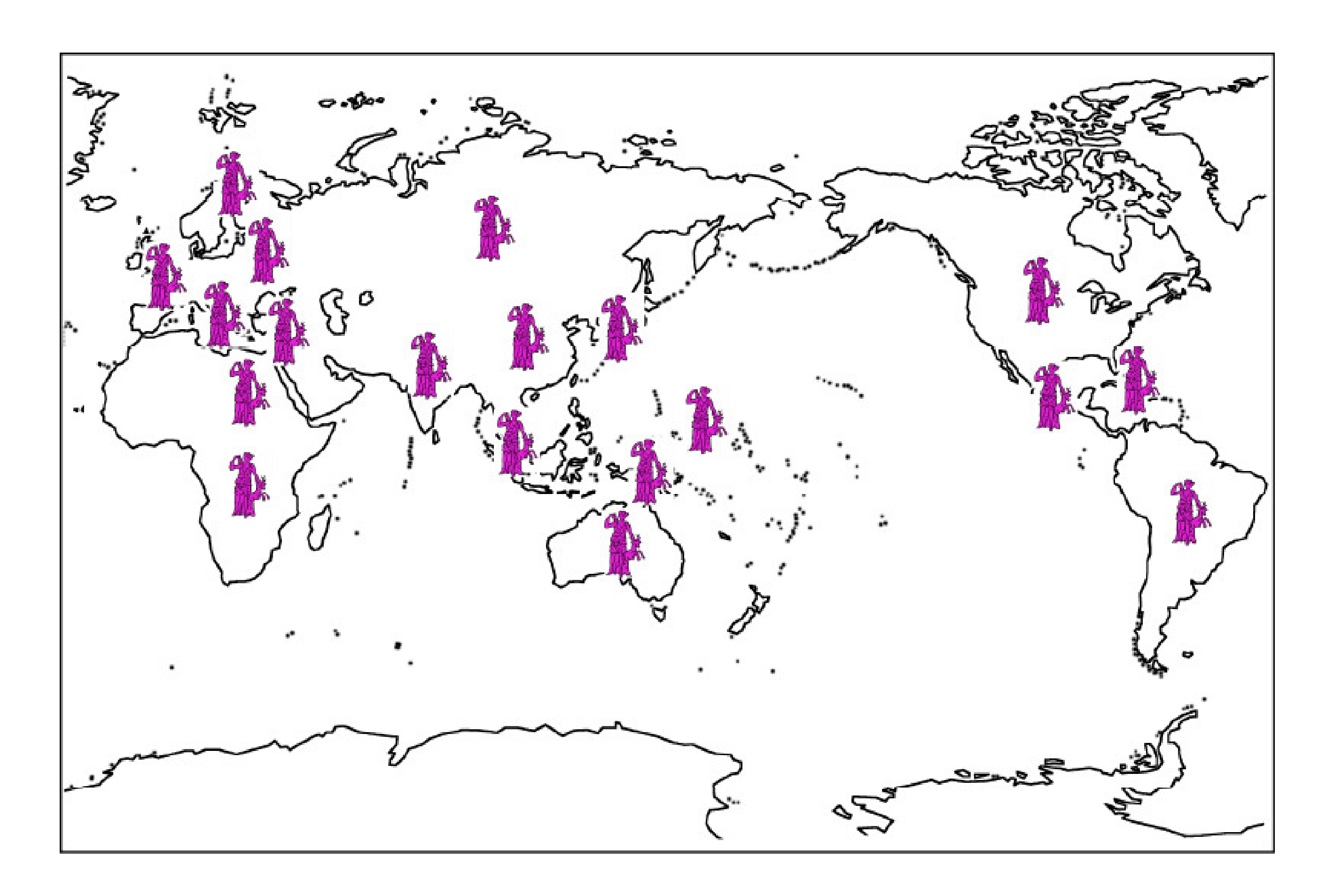
MAPA 3. DILUVIO CLÁSICO

Barco recala en montaña

Barco recala en montaña. Transporta animales. Al final del Diluvio suelta un pájaro

Arco Iris

MAPA 4. LA DIOSA MADRE



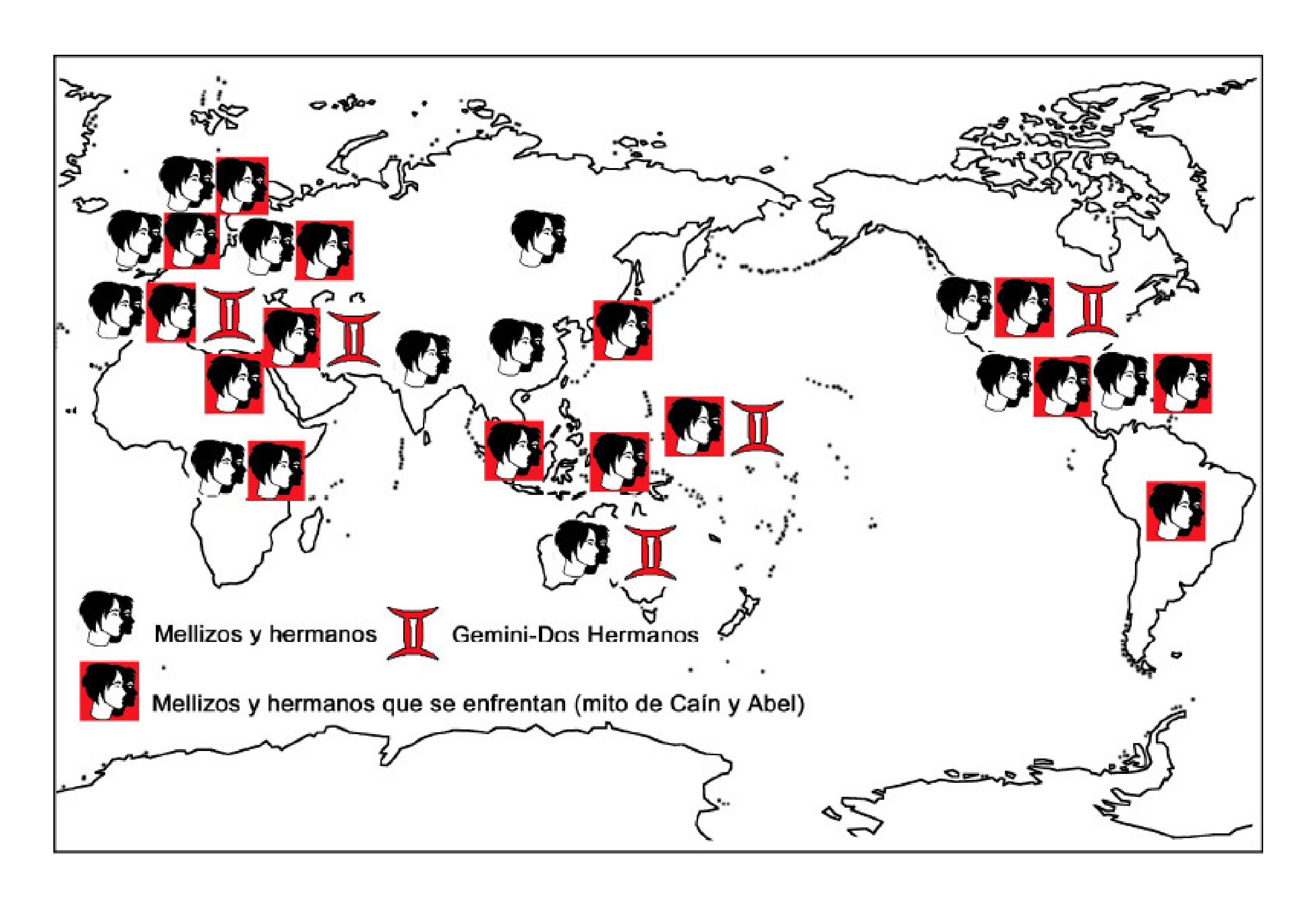
MAPA 5. DRAGÓN

Lucha del héroe contra el dragón (o monstruo asimilable)

El héroe salva a la doncella raptada por el dragón

MAPA 6. ELIXIR DE LA INMORTALIDAD Y AGUA DE LA VIDA

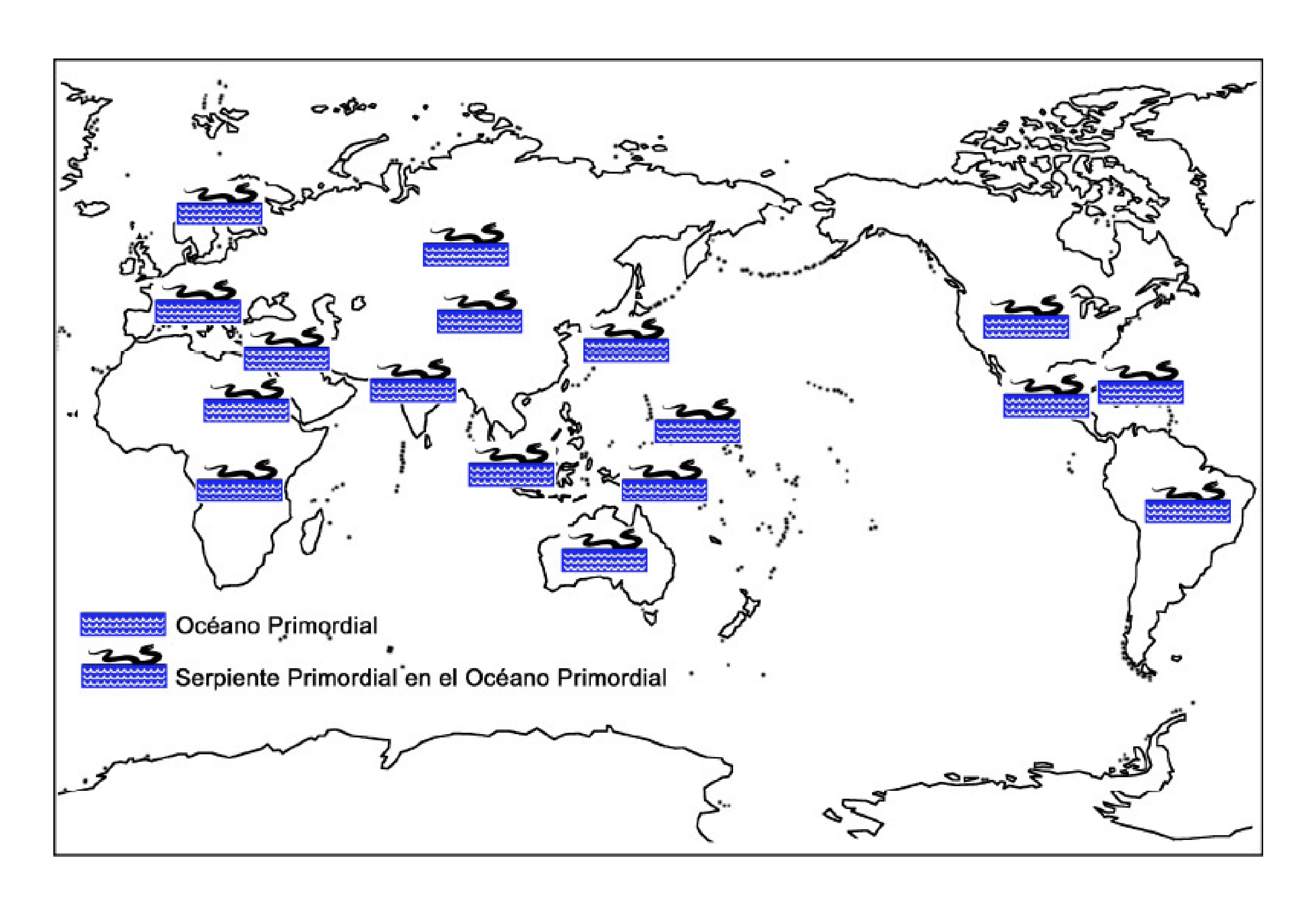
MAPA 7. MELLIZOS Y HERMANOS



MAPA 8. GIGANTES

MAPA 9. HÉROE CIVILIZADOR

MAPA 10. OCÉANO PRIMORDIAL



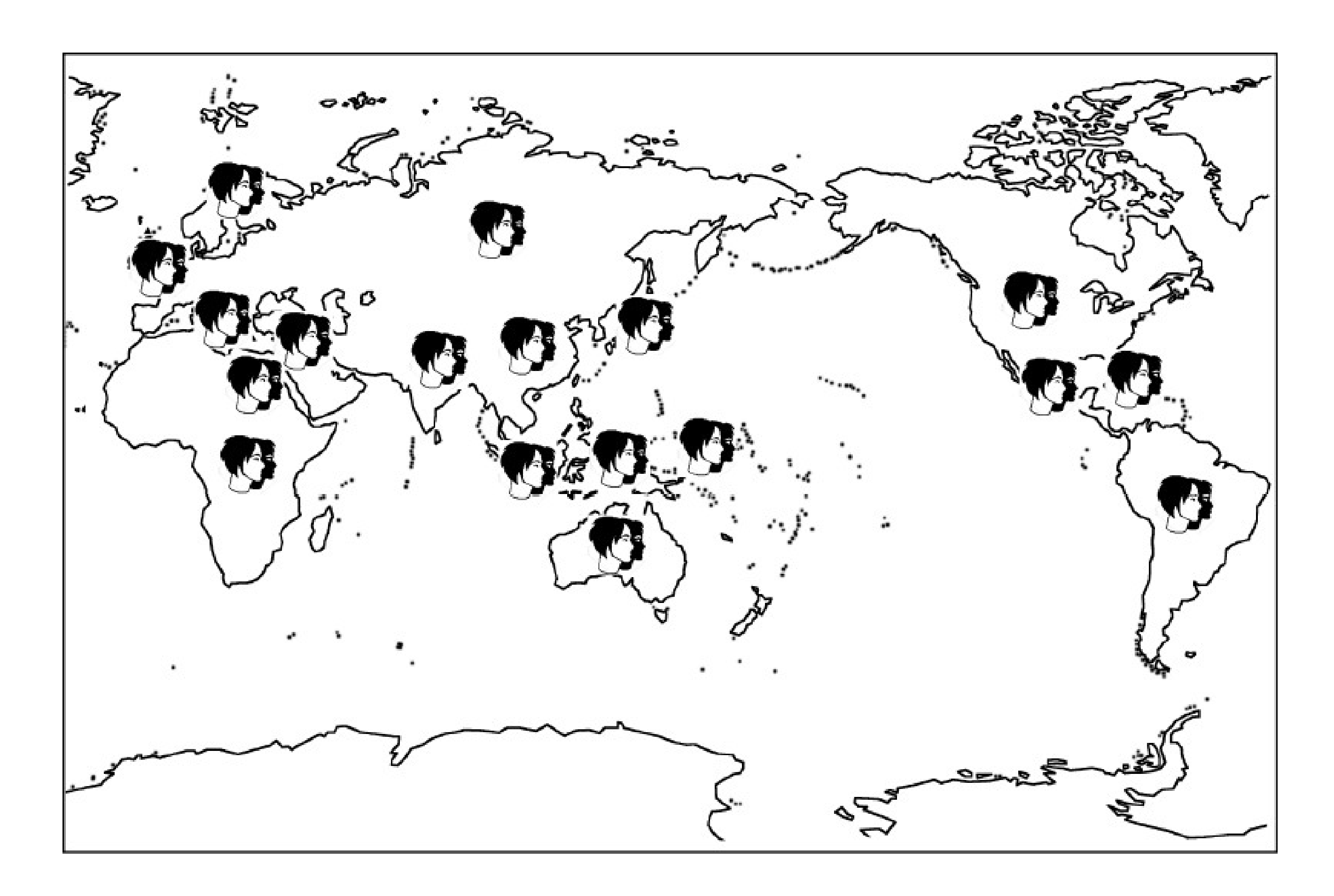
MAPA 11. PARAÍSO-ISLA

Paraíso primordial

Paraíso-Isla

MAPA 12. *TRICKSTER* (EL BURLADOR)

MAPA 13. ANDROGINIA

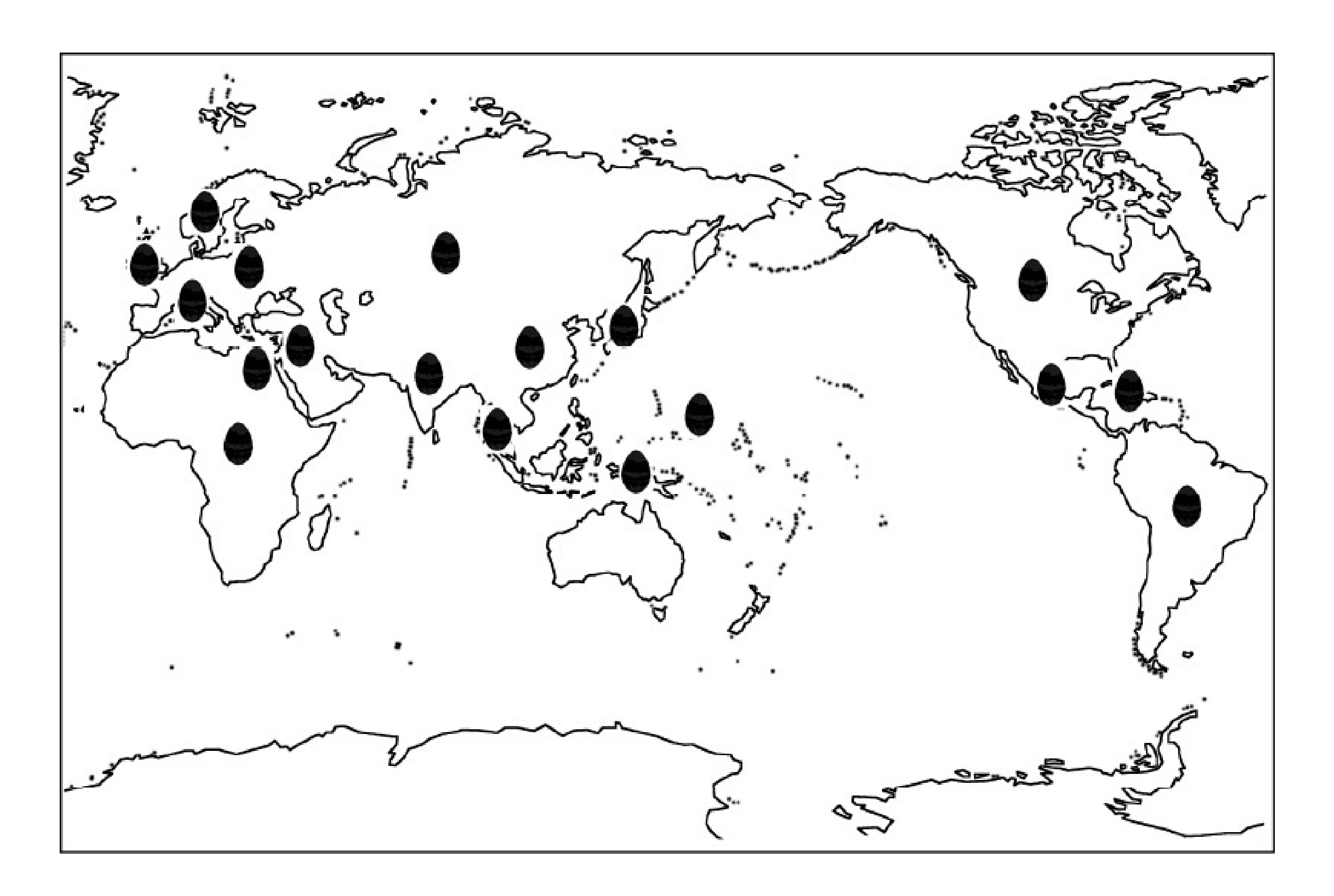


MAPA 14. ÁRBOL DEL MUNDO O DE LA VIDA

Árbol del Mundo o de la Vida
Fruto del Árbol de la Vida

MAPA 15. CULTO AL TORO

MAPA 16. EL HUEVO CÓSMICO

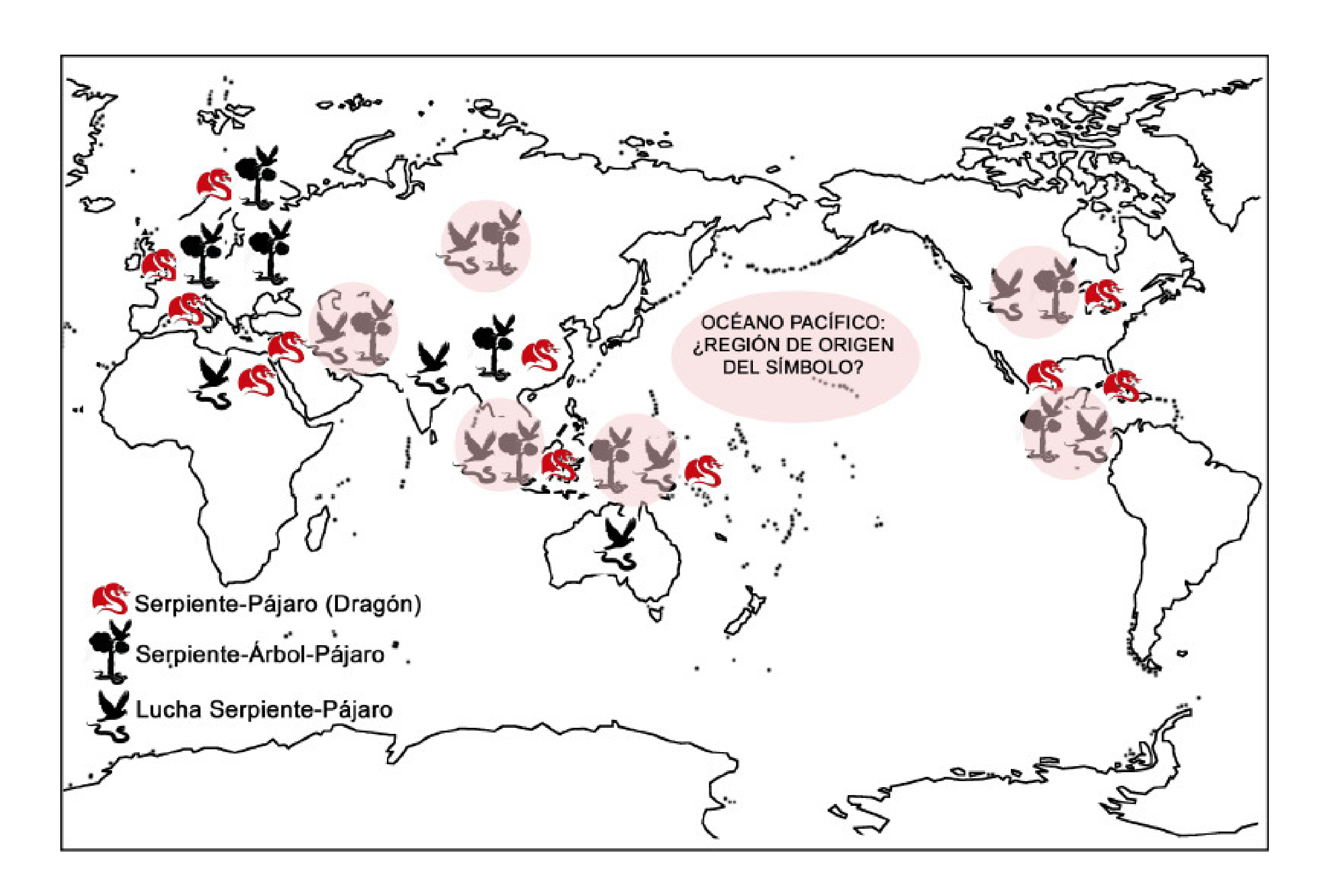


MAPA 17. MONTAÑA SAGRADA

Montaña Sagrada
Montaña Sagrada y Columnas del Cielo
Torre que llega al Cielo (Torre de Babel)

MAPA 18. PÁJARO-ALMA

MAPA 19 (A). SERPIENTE-PÁJARO



MAPA 19 (B). SERPIENTE DEL MUNDO

MAPA 20. RESUMEN TEORÍA

Awagi

Hawaiki

Creación del género humano con arcilla roja

Creación del cónyuge con una costilla

Diluvio clásico (barco, montaña) y Arco Iris

Constelación de Gemini (los Gemelos)

Gigantes en lucha con los pigmeos

Árbol de la Vida, serpiente y pájaro

Torre que llega al Cielo y dispersión de las lenguas

MAPA 21. TOPÓNIMOS

